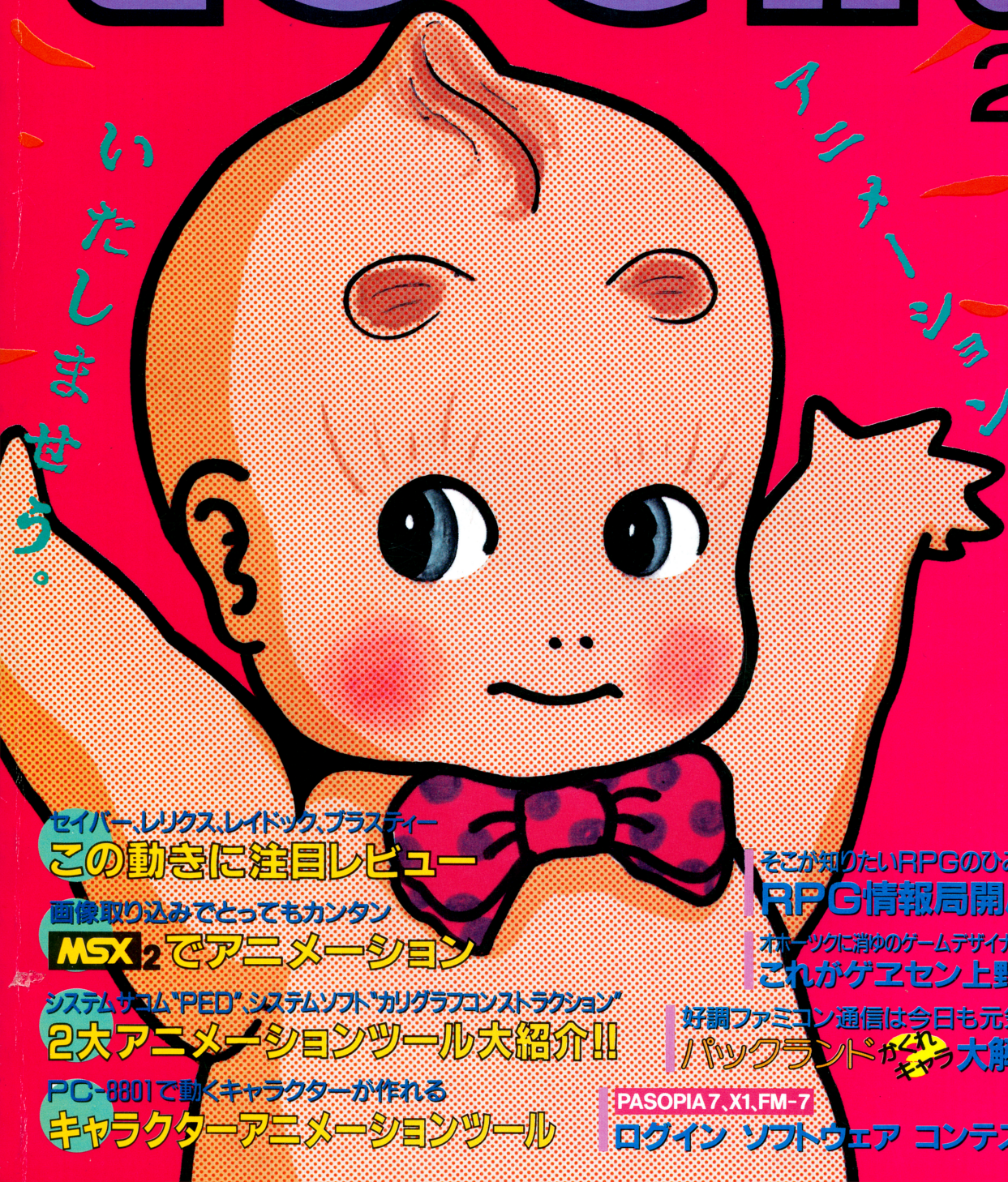


LOGIN

2



セイバー、レックス、レイドック、プラスティー
この動きに注目レビュー

画像取り込みでとってもカンタン

MSX2でアニメーション

システムサコム「PED」、システムソフト「カリグラフィコンストラクション」
2大アニメーションツール大紹介!!

PC-8801で動くキャラクターが作れる

キャラクターアニメーションツール

そこが知りたいRPGのひみつ
RPG情報局開局!

オバーワークに消ゆのゲームデザイナー

これがゲエセン上野だ

好調ファミコン通信は今日も元気だ
パックランドが大解剖

PASOPIA7、X1、FM-7

ログイン ソフトウェア コンテスト



コンピュータ アート コミュニケーション

不動のベストセラー、機

不動のベストセラー機として愛され、親しまれ続けてきた、8ビットパソコンPC-88シリーズが、高まる期待の中でニューラインナップを完成しました。新しいPC-88シリーズは、多彩なパーソナルユースに対応して使いこなせる3タイプ。新登場PC-8801mkII MRは、1MバイトFDD搭載など、8ビットの頂点を極めたハイポテンシ



抜群のコストパフォーマンスの魅力派。幅広く使いこなせる3タイプ。

抜群のコストパフォーマンスを実現したPC-8801mkII FR に実力を発揮します。N₈₈-日本語 BASIC (model 20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを標準実装。は、初心者から本格派まで、使う人を選ばない3タイプ。20、30に添付)とJIS第1水準漢字ROMを標準実装。パソコン入門に最適のmodel 10、5インチFDD1台内蔵 3次元グラフィックスやアニメもできる高度なグラフィック機能、8オクターブ6重和音の自動演奏可能なシンセサイザIC内蔵など、ベストセラー機の実力で機能を拡大したmodel 20、5インチFDD2台内蔵 フィック機能、8オクターブ6重和音の自動演奏可能なシンセサイザIC内蔵など、ベストセラー機の実力で使いこなすのが楽しみなmodel 30と、目的に応じて多彩

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkII FR

本体標準価格……model 30 178,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵)
model 20 148,000円
(320Kバイトタイプ5インチFDD1台内蔵)
model 10 99,800円
(FDDオプション)

と資産を継承し、パーソナル領域の世界を広げる魅力派です。

一新、充実のラインナップ。パーソナルユースの幅を広げる

新PC-8800シリーズ

FR / MR / TR

能を高めて、新発売!!

機。同時新発売のPC-8801mkII FRはベストセラーの機能を受け継ぐ、抜群の
コストパフォーマンス機です。さらにパソコン通信の世界を広げるPC-8801mkII TR
を加えて、ラインナップは一層強化。しかも、豊富にそろったPC-8800シリーズの
ソフトウェアや周辺機器などの資産を継承。まさに新時代8ビットパソコンの誕生です。

記念すべき
高性能で
あります。



1MバイトFDD搭載の実力派。これが8ビット最新鋭機。

8ビットの頂点に立つPC-8801mkII MRは、本体に
大容量の1Mバイトタイプ5インチFDDを2台内蔵
(320Kバイトタイプの読み取り/書き込み可能)。
メインメモリも192Kバイトと群を抜く記憶容量を実現
しています。また、文節変換が可能なN₈₈-日本語

BASICを標準実装、
JIS第2水準をカバー
する漢字ROM内蔵と、

日本語機能を大きく強化。さらに、512色中8色を
選択できるグラフィック機能やHiFi6重和音が可能
な高次元のサウンド機能なども装備。大容量ファイル
を必要とするデータベースや、高度なソフトまで広範
囲にこなせるパーソナルユースの実力派です。

NECパーソナルコンピュータPC-8800シリーズ

PC-8801mkII MR

本体標準価格……238,000円
(1Mバイト5インチFDD2台内蔵)

高性能はひとをやさしくする。

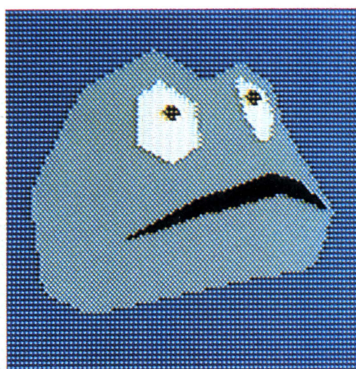
NECのパソコンファミリー

国内実証
No.1

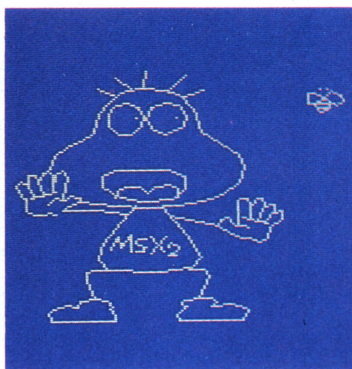
日本電気グループ NECパソコンインフォメーションセンター

〒108 東京都港区三田三丁目14-10 (明治生命三田ビル) ☎ (03) 452-8000

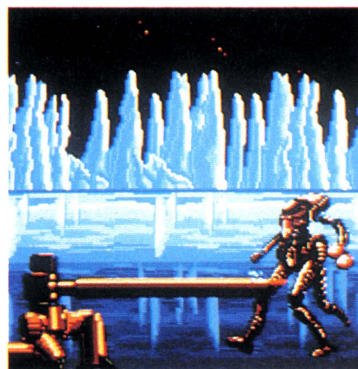
●電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。



124



146



162

124 **特集** 最新ゲームのアニメーション&ツールをあまさず紹介!!

パソコンアニメーション

- あの“メルヘンヴェール”にも使われたアニメーションツール“PED”を紹介しよう
- でた〜。まったく新しいオモシロさの“カリグラフィコンストラクション”が登場したぞ!!
- 最新ゲーム“レリクス”、“プラスティ”などのアニメーションテクニックを大解析だっ!
- アメリカで大流行のアニメーションツール“ファンタビジョン”の秘密を初公開っ!

146 MSX2による画像取り込みの実例と名前が楽しいアニメ実験プログラム
『ほにやらか君のほにゃほにゃ踊り』で遊ぼう!

150 アニメーションキャラクターを作って自作ゲームにしよう!(PC-8801版)
キャラクターアニメーションツール大公開!

162 **ビデオゲーム通信** ますます絶好調! こちらゲームスタジオ『ぼくたちのプロダクションノート』
『ギャラクティック・ウォーリアーズ』細密分析

165 **ファミコン通信** 『ポートピア連続殺人事件』の8大ヒントもあるよ
『バックランド』のウルトラ隠れボーナス大解析!

170 **セガマークIII通信** 今月から水野店長がホスト役の新コーナー誕生だぜっ!
『アストロ フラッシュ』のテクニック大紹介

SOFTLOG

4

SOFTLOG TOP20
BEST5
SPOTLIGHT
SHOP SALES20
読者が選ぶTOP20
U.S.A. TOP20
NEW SOFT

SOFTWARE REVIEW

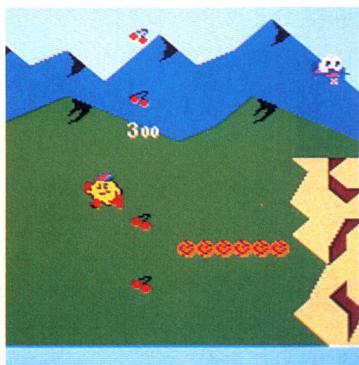
16

ウルティマIII(スター・クラフト)
ウィザードリィ(アスキー)
ハイドライドII(T & エンフト)
カレイドスコープ(HOT・B)
キャッスルエクセレント(アスキー)
地球戦士ライーザ(エニックス)
ルパン3世 カリオストロの城(東宝)
インボッシブル ミッション(コンプティーク)
アルカザール(ポニー)

DATALOG

211

NEW PRODUCTS
BOOKS
DISK & VIDEO カタログ
MOVIE カタログ



165



174



178

156 パソコン通信

君にもわかるネットワーク小特集

174 マイコン少年がダサいだなんて、もういわせないぜ

'86 ログインはファッションする!

178 イラストレイテッドゲーム

末弥純の『ウィザードリィ』

182 スターゲームデザイナー登場

ゲアセン上野のサクセス・ストーリー

186 てっちゃんの特派員報告

ニューヨークあれこれレポート

190 あのヤンパラアドベンチャーが商品化決定!

ヤンパラ ADV『ヒランヤの謎』!

192 RPGなんでもかんでも情報局

最新RPGのヒント大集合だぞ

198 PC-8801、FM-7、X1、SMC-777の連載RPG第2弾だ!

ダンジョン オブ ブリタニア第2回

READERS' LOG

225

インフォメーション
パソコンおもしろ人間大集合
パズル アンドロ探偵館
プレゼントコーナー
ログイン秘密情報部
おたよりコーナー
Mimi ちゃんのヨーロッパ日記
あふ、たーけあ

LOGIN SOFTWARE CONTEST

241

アリアス(PASOPIA 7)
メア ストーリー(X1)
クエストーズ(FM-7シリーズ)

200 海外Garbage Collection

最新空きカン自動回収機の話など

202 安田均のアメリカゲーム事情

EAの新作『Bard's Tale』のお話

204 オールザットウルトラ科学

旨い日本酒のお話—中編—

208 FAST FORWARD

ぬいぐるみ男

岬兄悟

254 ゲームメイキング相談室

新メンバー関野ひかるの先生大登場

262 LISTLOG

キャラクターアニメーションツール
(PC-8801シリーズ)

ほにゃらか君のほにゃほにゃ踊り
(MSX2)

ダンジョン オブ ブリタニア
(PC-8801シリーズ)
(FM-7シリーズ)
(X1シリーズ)
(SMC-777)

アリアス
(PASOPIA 7)

メア ストーリー
(X1)

クエストーズ
(FM-7シリーズ)

♪『子供の領分』より

COVER

デザイン/本間智嗣
イラスト/原 律子

SOFTLOG **全国TOP**



R. SAKUMA

●全国TOP20は下記の機種を対象にしています。なお()内は機種の略号。

PC-6001シリーズ(PC-6001/mkII/SR)	X1シリーズ(X1/D/C/turbo/F)
PC-6601シリーズ(PC-6601/SR)	MZ-700
PC-8001シリーズ(PC-8001/mkII/SR)	MZ-1500
PC-8801シリーズ(PC-8801/mkII/SR)	MZ-2000
PC-9801シリーズ(PC-9801/E/F/M/U2/XA)	MZ-2200
FM-7シリーズ(FM-7/NEW7/77/77L2/77L4)	MB-S1
FM-11	SMC-777シリーズ(SMC-777/C)
FM-16β	IBM-JX
PASOPIA 7	MSX, MSX2

●SOFTLOG中、メディアには次の略号を使っています。

カセットテープ	T	8インチディスク	8D
3インチディスク	3D	クイックディスク	QD
3.5インチディスク	3.5D	カートリッジ	C
5インチディスク	5D	(BEE CARDを含む)	

(2DD, 2HDを含む)

ランク
今月 先月 ソフト名

1	1	テグザー ※1
2	—	ザ・スクリーマー
3	6	ウィル
4	2	ザ・キャッスル
5	3	ハイドライド
6	5	アメリカントラック
7	4	軽井沢誘拐案内
8	16	ドラゴン スレイヤー ※2
9	8	ハイパーラリー
10	—	オホーツクに消ゆ
11	13	野球狂
12	—	ゼビウス
13	—	リザード ※3
14	—	ウォーロイド
15	—	ロードランナー2
16	—	ザナドゥ
17	—	プロフェッショナル麻雀
18	12	メルヘン・ヴェール I
19	—	ウイングマン
20	9	ロードファイター

★人気急上昇ソフト ★ランクアップ

●機種によって対応メディアが異なるので、購入の際、販売店に確認してください。

20

第1位はまたもや“テグザー”だったが、なんと第2位には初登場の“ザ・スクリーマー”が入っている。16位にも“ザナドゥ”が上がってきており、秋から冬へかけての“RPGラッシュ”の余波が見うけられる。「天気晴朗なれど、波高し」てな感じですな。

メーカー名	機種	価格(メディア)	種類
ゲーム・アーツ	PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-8801mkII SR、FM-7、X1	5,800円(T)、6,800円(5D)	
マジカルズウ	PC-8801	7,200円(5D)	
スクウェア	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1 turbo	5,800円(3.5D、5D)	
アスキー	PC-8801、PC-9801、FM-7、X1	3,800円(T)、6,800円~7,800円(5D)	
T&Eソフト	PC-6001mkII SR、PC-6601、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MSX、MSX2	4,800円(T)、6,800円(3.5D、5D)、5,800円(C)	
日本テレネット	PC-6001mkII、PC-6601、PC-8801、PC-8801mkII SR、PC-9801、FM-7、X1、MSX	3,800円~4,500円(T)、6,800円(3.5D、5D)	
エニックス	PC-8801、PC-8801mkII SR、FM-7、X1	4,800円(T)、5,800円(5D)	
日本ファルコム	PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MSX	4,800円~5,900円(T)、7,200円(3.5D、5D)、5,200円(C)	
コナミ	MSX	4,800円(C)	
アスキー	PC-6001、PC-8801、PC-9801、FM-7、MSX	3,800円(T)、6,800円(5D)	
ハドソン	PC-6001mkII、PC-6601 SR、PC-8001mkII、PC-8801、PC-9801、FM-7、MZ-1500、MSX	4,000円(T)、6,800円(3.5D、5D)、5,800円(QD)、4,800円(C)、7,800円(5D)	
エニックス	PC-8801、PC-9801	6,800円~7,800円(5D)	
クリスタルソフト	PC-6001mkII、PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、S1、MSX	4,800円(T)、6,800円~7,800円(3.5D、5D)	
アスキー	X1、MSX	3,800円(T)、5,800円(C)	
ソニー	MSX	5,800円(C)	
日本ファルコム	PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-9801、X1	7,800円(3.5D、5D)	
シャノアール	PC-6001mkII、PC-8001mkII、PC-8801、PC-9801、FM-7、FM-11	6,800円~7,800円(5D)、7,200円(8D)	
システムサコム	PC-8801、PC-9801、X1、MZ-2500	7,900円(5D、8D)	
エニックス	PC-6001mkII、PC-8801、PC-9801、FM-7、MSX	4,800円(T)、5,800円(5D)	
コナミ	MSX	4,800円(C)	

(11月25日現在)

●全国TOP20の集計は、販売会社ごとに行なっています。同名ソフトでも、販売会社が異なる場合には、原則として集計には含まれません。なお全国のTOP20の集計協力店リストは258ページに掲載されています。

※1 同名ソフトは、スクウェア(X1シリーズ用)からも発売されています。

※2 同名ソフトは、スクウェア(PC-9801用、MSX用)からも発売されています。

※3 同名ソフトは、マイクロキャビン(FM-7用、MSX用)、リバーヒルソフト(PC-6001mkII用、X1用、S1用)からも発売されています。

アクション

アドベンチャー

ロールプレイング

シミュレーション

テーブルゲーム

パズル

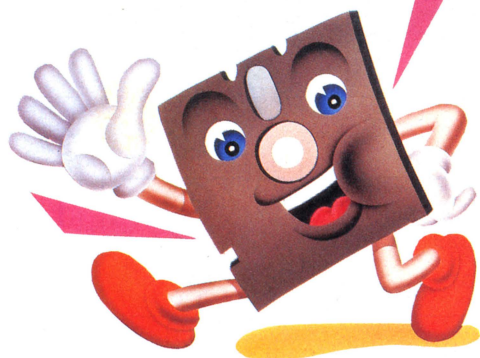
アダルト

ツール

ワープロ

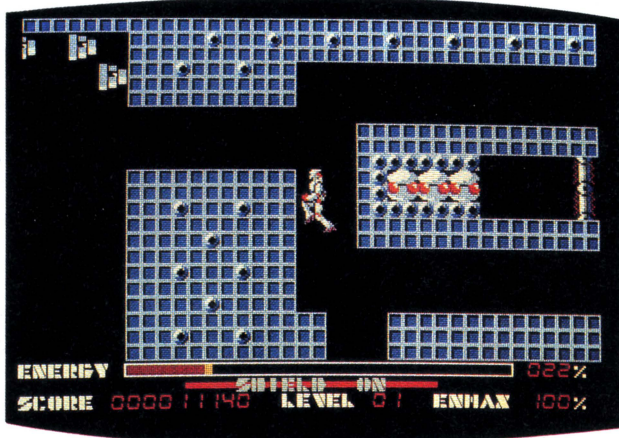
BEST 5

テグザー



1

●アクション ゲーム・アーツ
PC-8001mkIISR、PC-8801、
PC-8801mkIISR、FM-7、X1



今月も第1位は“テグザー”。これで4ヵ月連続だ。以前トップだった“野球狂”しかり、また“ハイドライド”しかり、どのソフトも、1位になると動かなくなる傾向がある。まるで、コタツに入った猫みたい！

“テグザー”は、スクロール型のシューティングゲーム。アニメのような滑らかな動きと美しいグラフィックに迫力の効果音が、ぴったりマッチしている。

“テグザー”=ゲーム・アーツというほど、このソフトでゲーム・アーツの名は売れた。しかし、X1版(移植版)を手がけたスクウェアの存在も忘れてはならない。

X1版テグザーの変形シーン、マップ構成、敵キャラは、すべてオリジナルと同じ。これは、移植版だから当然といえば当然。

だが、スクロールの美しさでは、オリジナルを超えているのだ。しかも、X1ではジョイスティックが使えるから、操作性もグーンとアップ。ビデオゲーム並の興奮を与えてくれる。

さらにスクウェアでは、X1版にとどまらず、なんとファミコン版も開発している。ハードの制約で、全16面は載せられないが、キャラの動きは十分に再現されている。この号が出る頃にはもう発売されているから、ファミコンユーザーのみんなは、即おもちゃ屋さんに走ろう！

また、“テグザー”本家のゲーム・アーツからは、いよいよ3Dシューティングゲームの野心作“シルフィード”が発売される。コイツも、また君たちをとりこにすることは間違いないぜ！

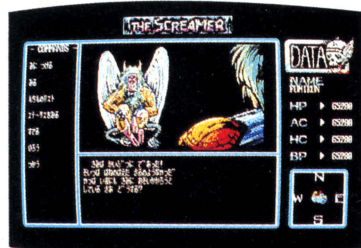
※画面写真はPC-8801mkIISR版

ザ・スクリーマー



2

●ロールプレイング マジカルズウ
PC-8801



驚異の快進撃で参上！

前評判どおりのスゴイ奴

待ちに待った“ザ・スクリーマー”がついに発売された、と思ったら今月いきなり第2位に踊り出た。“マジカルズウの意欲作”を、みんな待ちわびていたのだろう。その気持ち、よくわかる。それにしても、大胆な人気だ。

このゲームは、西暦1997年の富士山麓にある科学都市を舞台にくり広げられるロールプレイングゲームだ。しかし、多くのロールプレイングに見られるような、“宝物とお姫様”のパターンではない。西暦1997年という設定からもわかるように、近未来SF仕立てになっているのだ。

食糧危機のため勃発した第3次世界大戦中に狂ってしまった、巨大コンピュータ“BIAS”。これをなんとか停止させなければ！

このソフトの特筆すべき点は、ゲームを面白くさせる環境づくりが上手いことだ。B5版100ページもの劇画+マニュアルを30分も読めば、十分、主人公に感情移入してしまい、その気になれるのだ。ディスク3枚組の力作を、早く他機種に移植してほしいと思う。

パソコン版からファミコン版まで、
“テグザー”の輪!!

ウィル



3

●アドベンチャー スクウェア
PC-8801、PC-9801、FM-7、X1 turbo



アニメファン必見の、美少女、ロボット勢ぞろい

昨年11月号でベスト5初登場後、しばらくこのページから姿を消していた「ウィル」が、第3位になって帰ってきた。

この「ウィル」は、2年前に発売された、同社のハードボイルドタッチのアドベンチャーゲーム「デス・トラップ」の続編だ。主人公は前作と同じく、秘密情報部員のベンソン。今回の任務は、大型核兵器による全人類抹殺計画の阻止にある。

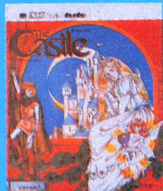
例によってキミは、主人公のベンソンとなり、核兵器の仕掛けられた南海の孤島に、単身乗り込むのであった……。

このゲームの特徴は、なんといってもグラフィックにアニメーション的処理を用いている点だ。特にアンドロイド少女アイシャのウインクシーンは、アニメファンの心をくすぐる、ニクイ演出だ。

マップはそんなに広くない。画面を30数枚に抑えてあるのだ。だが、ゲームは決して単調ではない。ゲームの面白さは、マップの広さに関係ないのだ。

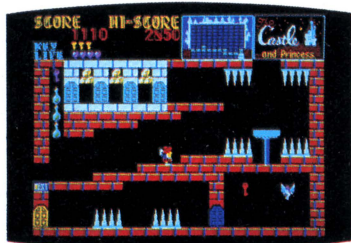
※画面写真はPC-8801mkIISR版

ザ・キャッスル



4

●アクション アスキー
PC-8801、PC-9801、FM-7、X1



「今月こそー」の意気空し。涙、涙のランクダウン

「今月こそ第1位!」と奮闘した「ザ・キャッスル」が、2位から4位へと、2ランクダウンしてしまった。クヤシイ!

このソフトは、パズル型のアクションゲーム。という「ロードランナー」を思い出す人も多いだろう。たしかに「ロードランナー」は、この手のゲームの「元祖」だし、名実ともに優れたソフトではある。だが「ザ・キャッスル」は、ある意味で「ロードランナー」を超えている。

第1点はアクション性。これは確実に1レベル上と言ってよい。解法がわかってても、超一流の指先(!?)を持っていないと面クリアは望めないのだ。

もう1点は、面の構成。「ロードランナー」のそれとは違い、このソフトでは100面が有機的につながっている。1面ずつが迷路であるだけでなく、100面全体で、ひとつの大きな迷路が形成されているというわけだ。

難解版の「キャッスル・エクセレント」も発売されたことだし、早く君もお姫様を救出そうね!

※画面写真はFM-7版

ハイドライド



5

●ロールプレイング T&Eソフト
PC-6001mkIISR、PC-6601、PC-8801、PC-9801、FM-7、X1、MSX、MSX2



ひと息ついたか!? ニューウェーブRPGの大旋風

発売以来1年余り、ロールプレイングのニューウェーブとして超人気を誇った「ハイドライド」の神通力も、そろそろ衰えてきたようだ。

アクションゲームの要素を大に取り入れたおかげで、ロールプレイングなのに展開はスピーディー。他社からも、似たような展開のゲームが発売されているところを見ると、「ハイドライド」がRPGに及ぼした影響がとても大きいことがよくわかる。

さて、そのスピーディーさを生かし、さらにロールプレイング色を強めた「ハイドライド・II」が先日発売された。こちらのほうは、数多くの魔法が使えるほか、武器などのアイテムの売買もできるようになった。マップも約6倍に広げられ、一段と楽しいゲームに仕上がっている。

もうひとつ吉報。「ハイドライド」がファミコンに移植されるのだ。その名も「ハイドライド・スペシャル」。ますますハイドライドの輪が広がって、話題はまだまだつきそうにもない。

※画面写真はPC-8801版

Sales

TOP 20

ラオックス中央店 コンピュータ メディア

ランク	ソフト名	メーカー名
1	ザ・スクリーマー	マジカルズウ
2	ザース	エニックス
3	★ テグザー	ゲーム・アーツ
4	ハイパーラリー	コナミ
5	夢幻の心臓Ⅱ	クリスタルソフト
6	ロードランナー2	ソニー
7	★ ザナドゥ	日本ファルコム
8	ファイヤークリスタル	BPS
9	ザ・キャッスル	アスキー
10	ウイングマン	エニックス
11	任天堂のゴルフ	ハドソン
12	ザ・コックピット	コムバック
13	ウィル	スクウェア
14	野球狂	ハドソン
15	エレベーターアクション	ニデコムキャリー
16	ロードファイター	コナミ
17	チャンピオンプロレス	ポニー
18	JET-8801A	キャリーラボ
19	コズミックソルジャー	工画堂スタジオ
20	ゼビウス	エニックス

★印は新井さんの注目ソフト

〔11月分売り上げ〕



▲壁いっぱい並べられたゲームソフトの前で微笑む(?)売り場主任の新井さん(右)。

ラオックスは、東京は秋葉原だけでも7つの店舗を持っている。今回訪れたのはそのうちのひとつ、ラオックス中央店 コンピュータ メディアだ。

国鉄秋葉原駅から歩いて1分ほどの、昭和通り沿いにあるこの大きなお店では、家電製品やAV機器も扱っている。そのなかで、パソコン売り場は4階のフロアすべてを占めている。当然、ソフト、ハードとも種類、在庫は多く、とくに新作ソフトの割合が多い。TOP 20にも、その傾向が表われているが、「ちょっと古いですが「テグザー」のようなアクションゲームが好きです」とは、売り場の新井さん。でも、「お客さんはアクションファンでもロールプレイファンでも大歓迎です」だって！

問い合わせ先

●〒101 東京都千代田区外神田1-13-3

☎03-253-1341

●営業時間 10:00-20:00/年中無休

日本の注目ソフトを紹介する

SPOTLIGHT

16位

あの「ドラ・スレ」より100倍楽しい
指先勝負のアクションRPG初登場!

ザナドゥ

ロニールデザイン 日本ファルコム
PC-8001mkII SR、PC-8801、PC-9801、X1……

11月3日に発売されたばかりの「ザナドゥ」が、早くも16位に姿を現わしてきた。

このソフトのサブタイトルは「ドラゴン スレイヤーⅡ」。そう、あの「ドラ・スレ」の続編なのだ。ゲームのジャンルは、「ドラ・スレ」同様、アクションRPG。しかし、1年の歳月はゲームによりいっそうの深みをもたせた。

「ザナドゥ」では、まず初めにキャラクターを作る。ストレンクスやデキシ

リティなどにポイントを分け、プレイヤーの分身を作るわけだ。そして、おもむろに地下迷宮へ旅立っていく。

地下に降りたら、戦いの連続だ。戦って戦って、戦い抜く。怪物を倒せば経験値と怪物ごとに持っている異なったアイテムを手に入れることができる。そうしてレベルを上げ、ドラゴンを倒すことがゲームの目的だ。

「ザナドゥ」はアクション性とRPG性を高い次元で両立させている。多彩なキャラの魅力も手伝って、来月は一気に10ランクぐらいアップしそうだ。

※画面写真はX1版



▲地下の迷宮のなかには、お城だってあるぞ。



▲怪物との戦闘に勝つと、宝箱が出現。



ゲームソフト なんでもご意見板

●先日、「ウルティマⅣ」を終えました。まだ苦しんでいる人のためにあえておせっかいをしますと、できるだけ詳しいメモを取るようにすることが、「ウルティマⅣ」の攻略の近道だということです。どんなにつまらないようにみえることでも、書きとめておくにとっても役に立つことがあります。

このゲームはとても論理的で、すべての関係が明らかになった時、思わずひざを打つのではないかと思います。

秋田県 豊島孝道 ？歳

●12月号の静岡県の渡辺君!（「野球狂」で）相手を.999、自分を.111だそうですが、あまい。私は自分を守備も打率も.000、相手はすべて.999でも勝ちまうぜ!! もっと、きたえなさい。

岐阜県 タツコング 15歳

●「ウィル」で、最初の海のところで「バカ」と入力するとUFOが出る。地下2階のろうかで「マダタク」と入力すると、ブタさんが出る。実験室の入り口のドアの前で「ド ア コウス」でオバケのQ太郎が、博士が死んでる部屋の前で「ウミ ミル」で飛行機が、2階のろうかの入り口で「ウミ ミル」でジョーズの隠れキャラが出ます。

新潟県 高梨建祐 15歳

●ついにやったネ!! 「ゴズミック ソルジャー」の古代の武器を手に入れたもんね。あとはシールドをさがして、ぜったい反乱をせいこうさしたるぞー!!

愛知県 神野豊 17歳

●「ファンタジアン」の地下5階のマグマが吹き出してる所にいけないよー。なんかのアイテムと交換して地下3階で手に入るまでは友人から聞いたけど、手に入らない。ヒントでいいから誰か教えて!

兵庫県 米沢純一 16歳

●やったぜ、「ウィル」を解いたぜ!! でも地下2階に来た時、もうすでにビンの酒を飲んでしまっていたり、「開けこま」のドアを開けてしまったりして、（ログイン）11月号がなければ解けなかっただろう。LOGINさんありがとう!

P.S. 「夢幻の心臓」が解けない!

鹿児島県 柚木貴和 14歳

ゲームソフトに関する意見や攻略法、隠れキャラ情報をはがき（アンケートはがきでもOK）に書いて、ログイン編集部「ゲームソフトなんでもご意見板」係まで送ってください。採用された方には、記念品を差し上げます。

ランク

今月 先月 ソフト名(メーカー名)

得票数 現在まで 先月まで

1	1	ハイドライド(T&Eソフト)	2462	2250
2	2	ブラックオニキス(BPS)	2041	1869
● 3	4	テグザー(ゲーム・アーツ)	1415	1073
4	3	ファンタジアン(クリスタルソフト)	1277	1111
5	5	ファイヤークリスタル(BPS)	768	718
6	6	野球狂(ハドソン)	702	643
7	7	ザ・キャッスル(アスキー)	684	568
8	8	信長の野望(光栄)	500	465
9	9	ウイングマン(エニックス)	485	460
10	10	ロードランナー(システムソフト)	436	422
● 11	12	オホーツクに消ゆ(アスキー)	434	404
12	11	ちゃっくんぼっぷ(ニデコムキャリー)	429	418
● 13	14	ウィザードリィ(Sir-tech)	363	296
14	13	リザード(クリスタルソフト)	330	302
15	14	ドラゴン スレイヤー(日本ファルコム)	312	296
● 16	—	ウィル(スクウェア)	223	160
● 17	20	ザ・スクリーマー(マジカルズウ)	221	164
18	16	フラッピー(デービーソフト)	218	213
● 19	—	ザナドゥ(日本ファルコム)	199	65
20	17	ヴォルガード(デービーソフト)	175	172

●総得票数 21,179票

★11月20日現在

TOP20の順位はだいぶ落ちついてきたけれど、去年の秋から冬にかけて発売された各社の大作が激しく追いついてきた。スクウェアの「ウィル」、マジカルズウの「ザ・スクリーマー」や日本ファルコムの「ザナドゥ」が、これから先どこまで得票を伸ばせるか、実に楽しみ。

それにしても「テグザー」の勢いはスゴイ。今月も月間投票は第1位だ。この分で行くと、来月あたり読者のTOP20では1位になるかもしれない。会社が設立されてまだ1年たつたばかりなのに、よくまあここまで頑張ったものだ、まずは拍手しよう。

さて、あと2ヵ月で85年度BHS大賞が決まる。果たしてどのソフトが受賞か!? ワクワドキドキハラハラ……。

月間投票 BEST 10

順位	ソフト名	得票数
1	テグザー	342
2	ハイドライド	212
3	ブラックオニキス	172
4	ファンタジアン	166
5	ザナドゥ	134
6	ザ・キャッスル	116
7	ウィザードリィ	67
8	ウィル	63
9	野球狂	59
10	ザ・スクリーマー	57

●月間投票総数 2,256票

ランク	今月 先月 ソフト名	メーカー名	機種	価格	種類
1	1 ウルティマIV	Origin Systems	AP, C64	\$59.95	👤
2	2 ジェット!	Sublogic	IBM-PC	\$49.95	✈️
🔴 3	19 ハレーズ・プロジェクト	Mindscape	AP, AT, C64	\$39.95	—
🔵 4	14 コロニス・リフト	Epyx	AP, C64	\$39.95	? 👤
🔵 5	11 エイドロン	Epyx	AT, C64	\$39.95	? 👤
🔵 6	12 ハッカー	Activision	AP, AT, C64	\$24.95	👤
🔵 7	13 ジェット・コンバット・シミュレーター	Epyx	Commodore64	\$30.00	✈️
🔴 8	— ウィザードリィ	Sir-tech	AP, IBM	\$59.95	👤
🔴 9	— フライト・シミュレーター	Microsoft	IBM-PC	\$49.95	✈️
🔵 10	15 エンシャント・アート・オブ・ウォー	Broderbund	IBM-PC	\$44.95	✈️
🔴 11	— サイレント・サービス	Microprose	AP, C64	\$34.95	—
12	5 コピアシ・アルタナティブ	Simon & Schuster	AP, IBM	\$39.95	—
13	4 プリント・ショップ	Broderbund	AP, AT, C64	\$39.95	🔑
🔴 14	— バタリオン・コマンダー	SSI	AP, AT, C64	\$44.95	✈️
🔴 15	— マインド・フォーエバー・ボエジング	Infocom	AP, AT, C64, IBM	\$34.95	?
🔴 16	— キャプテン・グッドナイト	Broderbund	AP, C64	\$49.95	👤
17	6 F-15ストライク・イーグル	Microprose	AP, AT, C64, IBM	\$34.95	👤 ✈️
🔵 18	20 フライト・シミュレーターII	Sublogic	AP, AT, C64	\$34.95	✈️
19	3 ジェムストーン・ウォリアー	SSI	AP, AT, C64	\$34.95	👤
20	10 ウィルダネス	Electronic Arts	Apple II	\$49.95	✈️ ?

(サンフランシスコ・Access to Software, Software Galleriaの11月分売上)



今月もまた、「ウルティマIV」が第1位。コンピュータRPG二大巨頭の方の新作となれば、売れて当然かもしれない。それにしても、「ウィザードリィIV」が早く完成しないかしらんねえ。

ところで、ログイン編集部が今一番興味を持っているのが、コモドールの新製品AMIGAだ。なにしろ68000を搭載し、「スゴイ」の一言。しかも価格はわわずが\$1,250! それも3.5インチ・ディスク内蔵だ。実は、この2月号

の締め切り間際、そのAMIGAがログイン編集部に着してしまっただ。さわってみたいが時間はないし、でもさわりたい……。梱包を開けずに横目でにらみながら、こうして仕事をしてるわけで、3月号では必ずAMIGAの試用レポートをお届けします。

●機種名には次のような略号を使っています。

Apple II	→ AP	IBM-PC	→ IBM
Apple IIe	→ Ape	ATARI 400/800	→ AT
Apple IIc	→ APc	Commodore64	→ C64
MACINTOSH	→ MAC	TI Professional Computer	→ TIP

ウルティマIV



1

●ロールプレイング
Origin Systems
AP, C64



NHKの大河ドラマより、ずーっと奥が深いのだ

いやはや、やっぱり「ウルティマIV」の人気は凄まじい！これほど発売を期待され、そしてその期待以上に楽しませてくれるソフトは今までなかった、と言っても過言ではない。

このRPGでは、やること山ほどある。性格判断テスト(?)で、これまでにないリアルなプレイヤーの分身(キャラクター)を作り、さすらい、会話し、探し、戦う。プレイヤーの行ないを神様(?)がしっかり見届けていて、少しずつ善人や悪人として形成されていく。もし君が、むやみに戦いを挑んでばかりいると、「こいつは悪いやつ！」のレッテルが貼られ、目的達成はおろか、仲間を作ることも情報を聞き出すこともできないのだ。

そう、「ウルティマIV」は中世の魔法世界のシミュレーション。「人生とは何か？」を考えさせられるゲームなのだ(ちょっとオーバーかな!?)。ところが、このゲームをすでに解いてしまった人が、ログイン読者のなかにいる。世の中、信じられない…。

※画面写真はApple II版

エイドロン



5

●アドベンチャー
Epyx
AT, C64



ルーカスフィルムの新作はタイムマシンで洞窟探検

Epyx社が発売した「エイドロン」は、ルーカスフィルムが制作した第3作目のゲームソフトだ。前作「レスキュー・オン・フラクタルズ」と同じく、画面にはコックピットから見た光景が3Dグラフィックスで映し出される。ところが舞台は宇宙空間から洞窟の中へと移り、時代は19世紀。プレイヤーが操る乗り物は、宇宙船から古めかしいタイムマシンに変わった。

敢えてゲームジャンルを言うならば、アクション・アドベンチャーということだろうか。洞窟の中を動き回って宝石やファイヤーボールを手に入れて、ドラゴンをやっつけるのだ。ドラゴンを倒せば1面クリアで、次の面に移る。ところが、時間制限や燃料切れがあるから、ハナシはややこしい。

ジョイスティックで操るタイムマシンの動きが、ユラリフワリと浮遊感があって気持ちいい。前2作に比べてちょっと小ぶりの気もするが、さすがルーカスフィルム、娯楽性は十分だ。

※画面写真はCommodore64版

ウィザードリィ



8

●ロールプレイング
Sir-tech
AP, IBM



R・ウッドヘッド氏はサバイバルゲームで大健闘！

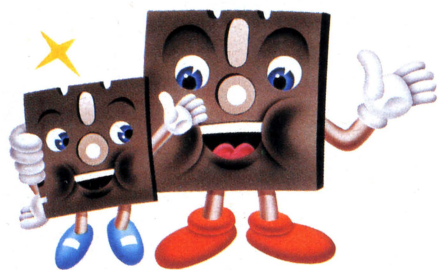
日本版が発売されて、日本でも波乱を巻き起こしそうな「ウィザードリィ」。今月はこの偉大なソフトのプログラムを書いたR・ウッドヘッド氏の、「日本での華麗な休日」の話をしよう。

ウッドヘッド氏は、大のサバイバルゲームファン。ログイン編集部に遊びに来た時も、日本に来て買ったというエアソフトガンをちゃんと携帯(?)していたほどだ。あの巨体でピストルを構える迫力がある。さすが本場の人だと感心してしまった。

で、某月某日、某ソフトハウスが都内某所で開催したサバイバルゲームに、ウッドヘッド氏も参加した。初めはトレンチコートに身を包み、紳士的にふるまっていたのだが、走りまわうちに汗をかき、トレンチコートをぬぎ捨て、やがて上着やシャツもぬぎ、Tシャツ1枚で大奮闘。興奮のあまり転び、手の指に負傷までしてもう大変。帰りのクルマの中では、グウグウねていたそーです。外見とは大違いのおチャメな人なんですね。

※画面写真はApple II版

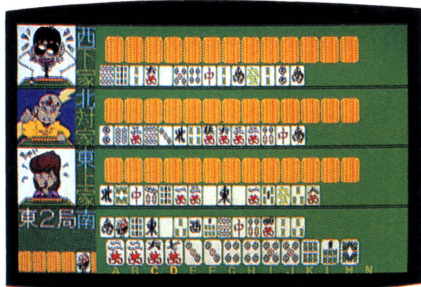
NewSoft



ログイン別冊PC-88GAME BOOKで取り上げた、“カリグラフィソフト”の製品版がついに出了。作って楽しむパソコンの新しい遊びを、このソフトは体験させてくれる。こんな“ツール”がもっと増えてくれるといい。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

既製の麻雀ソフトの殻を破ったぞ!



シミュレーション

ゲーム・アーツ

PC- 8801

6,800円(5D)

売り言葉 原作の漫画と同じくらいにおもしろいですよ。麻雀ロープレイングゲームという点が売りです。(ゲーム・アーツ代表取締役・宮路洋一氏)

買い言葉 麻雀としてのゲームじゃなくて、ゲームとしての麻雀であるところが買い。(編集部)

ゲームソフト界の寵児! と呼ばれたことはないけれど、地味に売れ続けている麻雀ソフト。アクションゲームに手が出せない大人向けの、仲を取り持つ貴重なジャンルだ。

しかし、この“ぎゅわんぶらあ自己中心派”が、麻雀ソフトをより過激に変身させた。片山まさゆき氏による同名の漫画を元につくられた、この軟投派の麻雀シミュレーションは、アニメーション効果やロールプレイ的要素を持ち、十数人の中から対局相手を選択できるなど、アミューズメントの性格を満載してあなたのお相手をしてくれる。

主人公の持杉ドラ夫をはじめ、律見江ミエ、店野真澄太、タコの宮内など、おなじみのメンバーから面子

を選んでプレイできるわけだが、そのそれぞれの相手というのが漫画のイメージどおりの打ち方(というところし抽象的かもしれないが)をしているのだ。漫画を読んで楽しんでいる雰囲気損なわないで、麻雀できるわけ。また見かけだけでなく、思考パターンもしっかりしているから麻雀通を自称している人にとっても恰好な“雀友”となってくれるはず。

上がり役の計算もきちんとしてるし、麻雀ソフトの新ジャンル“ウンポイント”というシステムも導入され、歌って踊れるパフォーマーを目ざしているこのソフト。パソコン麻雀に飽きちゃった、という人にも対応してくれる、底ぬけに明かるい新作ゲームなのだ。

カリグラフィコンストラクション

カリポリお絵かき簡単ツール



アニメーションツール

システムソフト

PC- 8801 10,000円(5D)、30,000円(5D: シリアルマウス付き)

売り言葉 とても簡単に絵が描けて、しかもその絵が動くという夢の広がるところが売り。(システムソフト商品企画販売促進課主任・木下聖雅氏)

買い言葉 ロールプレイングやアドベンチャーで疲れた頭をいやす効果があるので買い。(編集部)

ツールソフトは小難しいモノ、と決めつけてはいけない。この“カリグラフィコンストラクション”は本当に誰にでもコンピュータアニメーションが作れてしまうという、まったく新しいツールソフトだ。

アニメーションの作り方はいたって簡単。グラフィックエディタでちょいちょいと絵を描いてセーブし、ストーリーエディタで描いた絵を出す順番と表示する時間を決めれば、ハイッ、できあがり。パタパタとアニメーションしてくれる。おまけに、音楽をつけたり、友達にアニメーションディスクを作ってプレゼントできるモードまでついているという心配りまであって、楽しさ倍増。

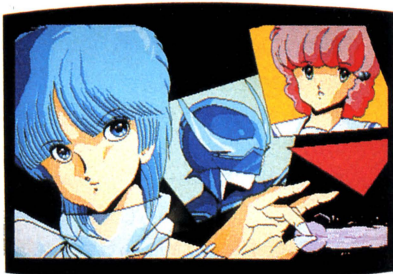
グラフィックツールの使い勝手は、

マウスで描くこともあいまって、とてもいい。コマンドもキーボードを使わずに、わかりやすいアイコンをマウスで選ぶだけだ。どんなにヘタクソでもいい、てきとーにいろいろな絵を描いてディスクにセーブする。そしてその絵をもとにムーブコマンドなどを使って、ちょっと動かした絵をつくってセーブ。この2枚の絵だけでも、じゅーぶんアニメーションとして鑑賞でき、なおかつ楽しい作品ができあがる。

今月号の特集“パソコンアニメーション”でもこのソフトを詳しく紹介しているので、そちらも読んでねっ!



ウイングマン キータクラの復活 宿命の対決が帰って来たぞ



アドベンチャー

エニックス
PC- 8801
6,800円(5D)

パソコン・アニメファンの期待に答え、ウイングマンが再び登場した。一発だけの打ち上げ花火が多い人気キャラクター使用ゲームの中にあって、第2弾が堂々とディスク2枚組で出て来るということは、いかに前作でみんなの人気をさらったかということを実付けている、と思う。

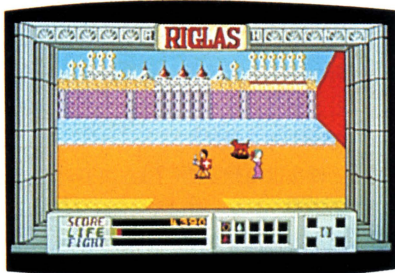
ゲームの流れは前作をそのまま継承しているが、かなりの部分パワーアップしている。基本になる絵もきれいになって、戦闘モードは画面いっぱいを使ったアニメーションにな

って、健太君の変身の際に「チェイシング!」と声が出るようになって、FM音源に対応していて、音楽が奏でられるようになったetc.かなりがんばったな、という印象だ。

原作である漫画は、もうすでに連載が終わっているのに、このパワー。作者の入れ込みようとかわいい女の子の神通力が、再び漫画を復活させてもすれば、これまたおもしろいの。とにかく、美紅ちゃんファン、あおいさんファン、その他のファンのみなさんには、大爆発のソフトだ。

リグラス

ベルジュナの秘密を求めて少年メイが旅に出る、ソレ!



ロールプレイング

ランダムハウス
PC- 8801mk II
6,800円(5D)

テンキーとスペースバーの操作だけで戦闘から会話までやってのける、バリバリのアクションRPG。それが「リグラス」だ。

惑星リグラスにおいて敵対し、冷戦を続ける種族、ミリア人とガルト人。オズボーン族は、その両者から捨てられ、蔑まれている混血の種族だ。このゲームは、そんな悲しい階級に生まれ育った少年メイが、自分の境遇に疑いを抱き、出生の謎、リグラス創生の謎を解き明かすべく「ベルジュナの秘密」を探し求める、愛

と勇気と冒険の物語だ。

だが、スタートしてしまえば「リグラス」に理屈はいらない。プレイヤーがすることは、移動、戦闘(剣を振る)、会話(剣を振らずに相手にブツかる)だけ。しかも、テンキーとスペースバーだけで遊べるのだ!

マップは横方向がスクロールで、前後方向は画面切り換え方式なのだが、グラフィックにフルカラーを使っているにも関わらず、驚くほど高速。さすがは、あの森田和郎さんの作品、「アルフォス」以上の衝撃です!

フライト・イン・ハワイ

パソコンでハワイ、一緒に飛びませんか?



シミュレーション

キャリーラボ
PC- 9801
予価:6,800円(5D)

キャリーラボの新作「フライト・イン・ハワイ」は、3D技術の粋を集めて作られた、画期的なフライト・シミュレーションソフトだ。

このソフトのフライトエリアは、タイトルが示すようにハワイ諸島上空。それも「ハワイ諸島のような」マップ(グラフィック)ではない。実際のハワイ諸島の地形データを持っているのだ。そしてそれをもとに、時々刻々と変化する風景を超高速3Dグラフィックで表示していく。

しかも、これまでのフライト・シ

ミュレーションソフトのようなモノクロのワイヤーフレームの画像ではない。面処理が施されたカラーグラフィックの画像なのだ。恐れ入りますのひと言。

操縦系のスイッチや計器類はたくさんあるが、操縦はそれほど難しい。ダイヤモンドヘッドやワイキキビーチ、キラウエア火山を眼下に望む、自家用セスナでのフライトはまさにお金持ちの遊覧飛行。日本では味わえない、優雅な気分になれること受け合いだ。

イーガー皇帝の逆襲

再見、リターン・オブ・チャーハン、アルヨ



アクション

コナミ
MSX
4,800円(C)

1985年のヒットチャートをにぎわせたカンフー・ゲーム「イー・アル・カンフー」の続編。チャーハン一族の残党、イーガー皇帝をやっつけるのだ。敵は無限の力を放つお釈迦さまの骨壺を悪用し、前回よりもぐんとパワーを増強している。骨壺を取り戻し、悪い皇帝を倒すのだ。

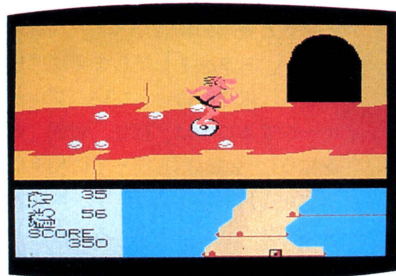
主人公は李英。あいに対する皇帝の手下は7人だ。7人の武官の下には下僕の集団もいて名人の手前でバラバラと飛び出して襲いかかってくる。敵は長い髪で李英をムチ打つ炎岩

やガスの玉を投げってくる^{ブーテン}伯釣たち。扇子使いの^{ランファン}蘭芳、短刀使いの^{メイリン}美齡と、2人の女性もいる。李英は上下左右へ飛んだり蹴ったり、突きを入れたりの大ファン。無敵モードや生命力回復の術、三角飛び蹴りの術などマル秘テクニックもいっぱいある。

ほかにもイー・アル・カンフーのカートリッジをスロット2にさしこんでプレイすると、李英の父(前作の主人公)が助けにきてくれる(!)なんてサービスもたっぷり。とにかくケタはずれに難易度高いアルヨ。

グロッグス・リベンジ

一輪車でハマグリ集めだ、ホーイホイ!



アクション

コンプティーク
MSX
4,900円(C)

「グロッグス・リベンジ」は、アメリカはシドニーデータプロダクツ社からの移植ソフト。と一ってもユーモラスなアクションゲームだ。

舞台になるのは、原始時代の細い山道。そこで君は石でできた一輪車にまたがり、道に落ちているハマグリを拾いまくる。グレーのハマグリは1点、白いハマグリは5点と数え、見事100点集めて有料つり橋(!)の料金所にたどり着けば、一山(面)クリアー。山はAからFまで6面用意されている。

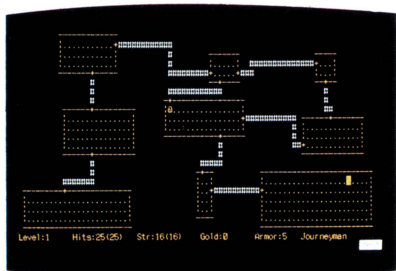
というと簡単そうだが、そこはそれ、やっぱり敵がいる。コロコロと転がってきて車輪を食べちゃう緑虫と、地面を揺らす2頭身男グロッグ。敵はこの2種類だ。

緑虫は車線変更(?)して避けられいいが、グロッグはそうはいかない。左下の地図を見て、出会わないようにトンネルを使って逃げ回るのが。

原始時代、一輪車、ハマグリ集め、という設定も楽しいが、ヒョーキなキャラクターが一番うれしい。みんなて笑えるアクションゲームだ。

ローグ

ウワサのロールプレイング、ついにパソコンに移植なる!



ロールプレイング

アスキー
PC-9801
予価:12,800円(5D、3.5D)

アスキーネットで、もっとも人気の高かったロールプレイングゲーム「ローグ」が、ついにパソコンに移植され、発売されることになった。

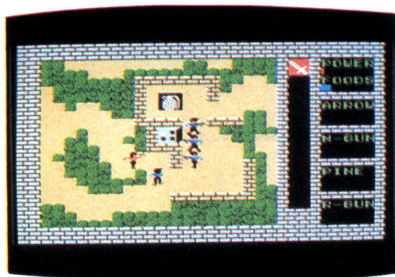
「ローグ」は、もとはと言えば、大型コンピュータ上で動くゲームとして開発されたものだ。グラフィックスを一切使っていないのにもかかわらず、実に内容豊かなロールプレイングに仕上がっている。

ゲームの目的は、ダンジョンの奥深くに隠された「イエンダーの魔よけ」を探し出し、持ち帰ること。ダ

ンジョンは地下26階まであり、先に進むにつれ、手強いモンスターも登場してくる。しかし、なんといってもこのゲームの特徴は、遊ぶたびにダンジョンのマップが書き替わること。いままでのロールプレイングが、いったん正解の道筋を知ってしまうと興味の大半を失ってしまうのに対して、「ローグ」の場合、何度でも新鮮な気持ちで、洞窟探検が楽しめるのだ。

画面から受けるジミーな印象とうらはらに、表情豊かなゲームなのだ。

ランボー 地獄のヒーロー! 激闘救出作戦 長いタイトルだ!



ロールプレイング

パック・イン・ビデオ

MSX

5,800円(C)

流行中のアクションRPGのひとつ。ちょっと異色なのは、このソフトが1985年にヒットした映画『ランボー 怒りの脱出』をゲーム化したものだということだ。

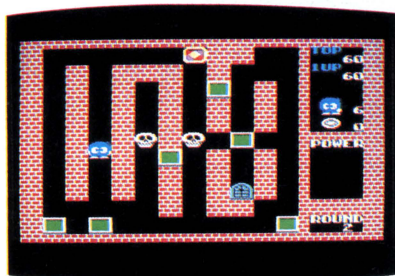
ゲームも映画と同じストーリー。ベトナムの川あり荒地あり、敵基地ありのジャングルの中。捕虜収容所からアメリカ軍のVIPを救出するのだ。ランボーが最初に持っている武器はナイフだけ。敵を倒して、弓矢やマシンガン、手榴弾、ロケット砲などを手に入れなければ、絶対に奥

地へ進むことはできない。これらの武器を探し、相手によって武器をもちかえて先へ進んでゆく。

敵兵はジャングルのあちこちに潜んでいる。基地や要所にはマシンガンや弓矢で撃ってくる兵もいる。ランボーはカヌーをこいで川を渡り、落とし穴をよけ、自動照準装置付きの対人レーザーからのがれてVIPのいるところに行かなければならない。

VIPを救けると即、一緒にもとの場所まで帰る冒険が始まる。戦争モノが好きな人にオススメだ。要32KB。

エッガーランド ミステリー まん丸口口の、愛と冒険の物語!?



アクション

HAL研究所

MSX

5,600円(C)

なんともトボケたパズル型アクションゲームが登場した。"エッガーランド ミステリー"がそれだ。

プレイヤーは主人公の口口君を操作して、怪物にやられないように障害物だらけの迷路内を歩き回る。口口君が歩きながらする仕事はふたつ。ひとつは迷路に散らばるダイヤモンドを拾い集めること。もうひとつは、すべての床を歩いて、床下に隠された4つの王冠を探し出すことだ。このふたつの目的を達成して出口へ行くと、1面クリアー。次の面に進む

ことができる。

迷路は100面まであり、そのほかに5面ごとにボーナスステージが、100面の後にキーワードを入力するスペシャルステージが10面用意されている。トータルで115面だ。

パズル性もさることながら、キャラクターのおかしさも、このソフトの魅力のひとつ。ヘビ頭のメデューサやしゃれこうべのスカルなど5種類の敵キャラは、どれもヘンテコなものばかり。マジに考えている最中でも、つい笑ってしまうほどなのだ。

ばってんタヌキの大冒険 たんたんタヌキの飛びゲリは痛いです



アクション

テクノソフト

FM-77AV

6,900円(3.5D)

タヌキが拳法でガンバル横スクロールのカンファ-アクションゲーム。

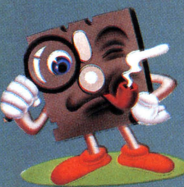
動物村の全員が邪悪なおオカミ伯爵に魔法をかけられて悪者になってしまった。村の平和を取り戻すため、おオカミ城へ行き、伯爵を倒すのだ。

城へと続く森の小道をトコトコ歩くは、太り気味のばってんタヌキ。そこへ魔につかれたクマやフラミンゴ、おサルさん、カメさん、ライオンさんたちが立ち向かってくる。ばってんタヌキはばってん蹴りやばってん突きで敵をやっつけるのだ。行

く手には小さな池や連続した落とし穴など障害もたくさんある。さらに道は左右にたくさん分岐していて、行き止まりのときは、後戻りしなくてはならない、と厳しい。

経験値のパラメータもあるので、たくさん動物を倒して実力をつけないとダメ。拾って食べる食べ物には毒物が入っていることもあるし、なかなか大変な動物救済ゲームだ。





SOFTWARE REVIEW

このソフトの面白さは? 問題点は? 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

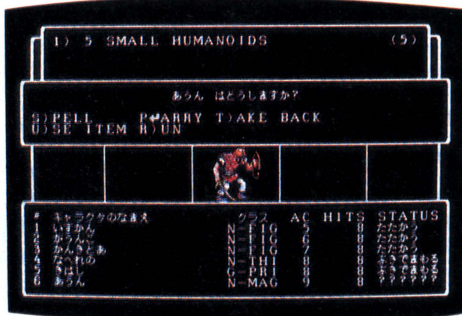
ルークとハン・ソロの誌上熱評タッグマッチ

ウルティマ ウィザードリィ Ultima III Wizardry



●スター・クラフト

●PC-8801シリーズ、PC-9801シリーズ、FM-7/77:12,800円(3.5D、5D) *画面写真はPC-8801版



●アスキー

●PC-9801シリーズ、PC-8801シリーズ、FM-7/77、X1/turbo:9,800円(3.5D、5D) *画面写真はPC-8801版

「ウルティマII」の移植版が発売されたと思ったら、今度は「ウィザードリィ」と「ウルティマIII」の移植版が、相次いで発売。どちらのゲームも、もう「憧れの」でも「夢の」でも「噂の」でも「あの」でも「その」でもない。価格はちょっと高めだが、現実には遊べるようになったのだ。これはめでたいことである。そこで、パソコンRPG両巨頭の発売を記念して、ルークとハン・ソロが両方まとめて面倒みよう、ということに相成った。

Wizardryの、地下深く広がるダンジョンの虜になってしまった

ルーク やったね!

ハン・ソロ おお、でかした。オレたちは別に何もやっていないが、とにかくよかった。しかも、ほぼ同時発売なものな。えーと、「ウィザードリィ」は我がアスキー発売で、移植したのはフォア・チューンという会社だ。

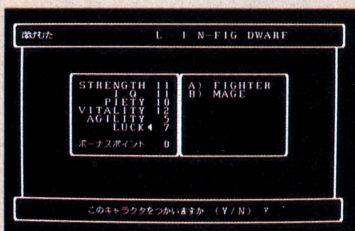
ルーク 「ウルティマII」は、シンキンググラビットが移植して、発売はスター・クラフトから。関係者の皆さん、ご苦

キャラクター作り



●性別、種族、職業を選び、50ポイントを体力、知力など4つの能力に、最低値5、最高値25として振り分ける。冒険するパーティーは最高4人。

労さまでしたってとこだね。両方うまくできてると思うよ。「ウィザードリィ」の方は「ウィザードリィIII」方式のマルチウィンドウで画面表示をしたり、これは漢字ROMを持っているPC-9801に限るけど、キャラクター名を漢字で入力できるとかいろいろ工夫されてる。ハン・ソロ 「ウルティマIII」の画面も凝ってるぞ。いかにも古びた感じの巻き物にグラフィックやテキストが表示さ



●種族、同盟を決めると、知力、生命力など6つの能力にポイントが与えられる。同時に与えられたポイントを振り分けて、職業を決める。

れる。いつもいつも「ウルティマIII」のロゴが入るのはちょっとしつこい気もするけどな。ま、これくらいの自己主張は許してやろう。ルーク これで「ウィザードリィ」、「ウルティマ」は和製RPGと対等になったわけであ、これからどうなるか楽しみだね。ログインの全国TOP20で、どのへんまで上がってくるかな。ハン・ソロ かなりイイ線まで行くと思う。ところで、おまえ「ウルティマ」と「ウィザードリィ」のどっちが好きだ? ルーク そりゃあ絶対に「ウィザードリィ」だよ。ファンタジーRPGといえ、ダンジョン。地上でヘラヘラしてたてしょうがないじゃん。迷路を1階ずつ制覇して、下へ下へと進む、これがいいんだよ。マッピングしながら迷路を解明していくじゃない。迷路のメモは宝物さ。僕、今、地下4階! ハン・ソロ おまえ、意外に古いんだな。オレは、迷路をいちいちマッピングするなんてまっ平だ。それより、お天道

さまの下を歩く方が健康的でいい。どうも薄暗いダンジョンの中というのは、陰気で湿っぽくていかん。オレは、「ウルティマ」の開放的な所が好きだ。

ルーク だけどね、「ウルティマII」ではキャラクター1人だったのが、「III」になったら4人。呪文も前に比べて本物らしくなったりとか、よりファンタジー色を増してる。それは結局、「ウルティマ」の「ウィザードリィ」化でしょ。

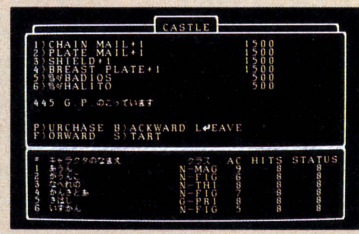
ハン・ソロ オレも「ウルティマIII」がファンタジー色を強めたことは否定しない。だが「ウィザードリィ」にしたって、結局はD&Dがもとになっている。そんなに偉そうなことは言えないだろ。それに、「ウルティマ」には「ウィザードリィ」にない謎解きの要素がある。これがいいんだ。町、村や城の中の住人と話をして、少しずつヒントを得ていくのさ。現実的で好きだよ。それに、食糧がパラメータのひとつになっているのも現実味があっていい。

ルーク ファンタジーの世界に、現実世界のリアリティーを求めたってしょうがないと思うな。それよりも、断然

町の中



◆「ウルティマIII」の世界には町、村、城がいくつもあつる。ここでは食糧、武器などを買えるほか、休息の場であり、情報収集の場でもある。



◆居酒屋で最高6人までのパーティーを組み、交易所で武器を買い、宿屋で休息をとって体力を回復し、寺院では死者を回復することも可能。

青空のもと、広い大地を闊歩するしむやの我が、とても健康的で好きだ

イメージーションの方が大事だよ。とくに「ウィザードリィ」は絵が少ないでしょ。グラフィックっていったって、モンスターの姿と線画のダンジョンだけ。だからよけい、想像たくましくなっちゃうんだよね。「ウィザードリィ」をやっていると、頭の中に情景が浮かんでくる。ダンジョンの壁とか、戦ってる最中の様子とかね。

ハン・ソロ それは幻覚だあ、ハハ。それは冗談として、アップル版と比べれば、日本版「ウィザードリィ」の敵キャラ



◆「ウルティマIII」のダンジョンの中に、なんと「ウィザードリィ」の敵キャラが!? ほんの冗談。

はよくなったと思う。それと、おまえが想像が大事だっていう意味もわからないではない。だが、非常に醒めた眼で見た時、日本のゲームソフトの現状を考えると、あの画面はつらいと思うんだ。見た目さ。内容には全く関係ない次元なんだが。とくに今、売れているソフトというのは、どれもグラフィックに凝ったものが多いだけに……。

ルーク うん、僕もそこんこがちょっと心配なのね。にじんだ画面のアップル版をプレイした時はそうでもなかったけど、PC-8801版をやってみると、画面がクッキリ鮮やかなRGBなだけに、寂しい感じがしたのも事実。その点では「ウルティマIII」の方が日本では有利かもね。日本版「ウルティマII」で気になった画面のチラツキも「III」にはない。ハン・ソロ どちらにしても、RPG両巨頭の日本での善戦を祈ろうじゃないか。それより、日本版「ウィザードリィ」をもう解いてしまった人がいるんだとさ。オレたちも負けないう頑張ろうぜ。

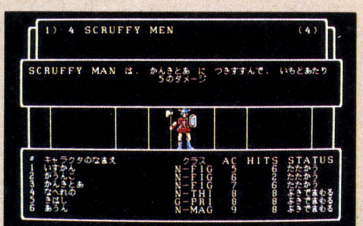
評/ルーク(ログイン編集部見習い)

ハン・ソロ(ログイン編集部エディター)

戦闘シーン

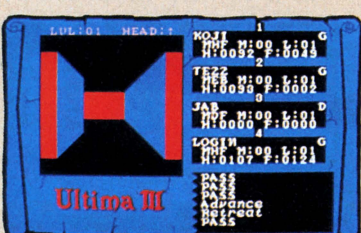


◆敵と出会うと、戦闘画面に切り換わる。4人のキャラクターを1人ずつ動かして、武器、呪文を駆使して戦うのだ。慎重に、そして大胆に。

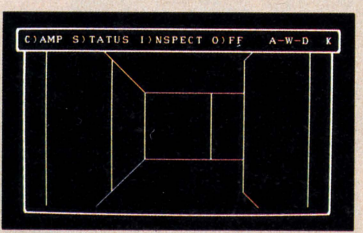


◆複数の敵が同時に現われることもある。戦いの様子はすべてテキスト表示。形勢が不利な時は逃げることもでき、敵が逃げ出すこともある。

ダンジョン



◆「ウルティマII」のダンジョンは実に素気なかったが、「III」ではだいぶ立派になった。地上だけでなく、時には積極的に入ってみよう。



◆なにがなんでも、常にダンジョンの中で生活しなくちゃならない「ウィザードリィ」。一方通行やトラップのある場所もある。地下10階まで。

The Extra point

ルーク/ゲームを早く終わらせて、終了認定スプーン、キーホルダーをもらおう。先着100名、早い者勝ちだぜ! ハン・ソロ/日本版には、布製マップのかわりにジグソーパズルのマップが付いている。アイデア賞ってとこだな。

問い合わせ先: (株)スター・クラフト ☎03-988-2988、(株)アスキー ☎03-486-7111



※画面写真はPC-8801版

「プレイは食に通ず!」優れたゲームをプレイすることは、優れた料理を食することに似ています。オーダーした料理を、まず目で楽しみ、舌ざわりを楽しみ、そして味わう。ゲームも同じです。スタート直後、もしくはデモなどのグラフィックを見、マニュアルでストーリーやシステムを感じ、そしておもむろにゲームを味わっていく。

フランス料理や中華、懷石などのジャンルと同様に、ゲームにもアクション、アドベンチャー、RPGなどの色分けがある。やはり、ゲームも料理も同じ。それなら、グルメの立場から見たレビューがあってもいいじゃないか、そう考えた私が選んだ今月のメニューが、「ハイドライドII」なのです。

モンスターは多彩なスパイス



●モンスターの性格は、そのままスパイスの性格。甘味、辛味、塩味、苦味と、いくつものスパイスなモンスターがゲーム全体の味をひきしめる。

●美しく盛りつけられたグラフィックが、プレイヤーの心をそそる。ゲームも料理も、まずは目で味わえることが一流品の条件だ。

HYDLIDE II

●ニューベル・
キュージュー風RPG

ソフトログTOP20でも快進撃を続け、読者の人気投票でもトップクラスに位置する「ハイドライド」に、続編が登場した。前作で好評の「アクティブRPG」のスタイルをそのままに、より一層ロールプレイとしての深みを加え、モンスターやマップといったビジュアル面でも格段に大きくなった「ハイドライドII」に、今注目してみたい。

このゲームは、極めてフランス料理風。といっても、伝統ある古式ゆかしい、逆に言うところ固苦しいものではなく、柔らかな発想で素材を調理するニューベル・キュージュー風、と言えます。

それでは本日のコース、「ハイドライドII」のメニューを見てみましょう。

前菜は軽いバックグラウンド・ストーリーです。「フェアリーランドの地下で目ざめた「邪悪な意識」の侵略を防ぎ、平和を守るため、プレイヤーは戦い始めるのだった……」。伝統的な「邪悪な……」と「平和を守るため……」の2つの素材の良さをそのまま使った、さっぱりした味わいに好感が持てますね。

次にスープといきましょう。ゲームスタート後の数時間、レベル3～4程度の、地上全域と塔の内部の冒険がスープに当たります。

レベルに関係なく、どこでも自由に歩ける地上（砂漠は除く）に、10種類ほどのモンスターを散ら

した序章の部分は、万人向けと言えます。ただ、砂に隠れているワームが突然現われてくる時のピリッとした辛さに、シェフの主張が表われており、多少好き嫌いが分かれるかもしれません。コンソメ・オマール(エビ)というよりも、ちょっとクセのあるエクルヴィッス(ザリガニ)風味のコンソメでしょうか。しかし、その辛さこそが、さらなる食欲を呼び、次に控えているメインディッシュへの期待感を喚起せしめるのです。

魚料理は会話モード。メッセージが理解しやすいこのソフトの会話モードは、そう、ソール(舌びらめ)・ブルブランの味わいです。情報という素材の、明解さという味を素直に出しつつ、善悪の判断というしっとりとしたソースで包んだ会話モードは、実に新鮮な味覚。そのソースを理解できる人(善人)だけが真の味(情報)を得られます。

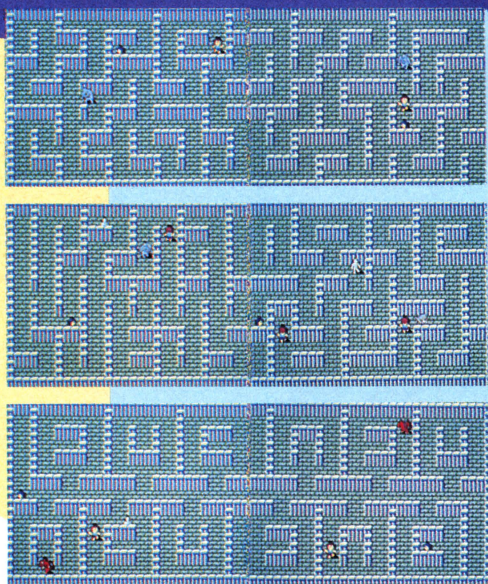
また、プレイヤー・キャラが100%善人でないときの味、舌の上で躍るような8割の情報と不明確な2割の苦さも捨てがたいものがあります。ソースの味が合わない舌にも、まったくと、それでいてしつこさもなくからみつ、奥に秘められた情報の魅力を少なからず論してくれるのです。

このひと皿によって、食欲は頂点まで高められました。それではメインディッシュにまいりましょう。

「ハイドライドII」のメインディッシュ——いわばソフトの顔、ウリというもの——は、「広大な地下迷路・アクション戦闘モード風」です。

材料となる地下迷路は、RPGの常である3D迷路——いわばビーフ・フィ

ボリュームたっぷりの広大マップ



★マップ、とくに地下迷路の内部は、まさにメインディッシュ。内容、ボリュームともに十二分で、プレイヤーに心地良さを満喫させてくれる。

レ——を排し、新しい調理法、アクションタッチに見合った画面切り換え式2D迷路——いわばアニー(仔羊)——を取り入れています。これはT&Eソフトが最も得意とするものです。

材料の選別もさることながら、そのボリュームにも少なからず驚かされました。なんと前作の16倍(地上含む)！それでいて、飽きることなくプレイできるのです。まっ、人によっては1週間で終わらせる、ということもあるでしょうが、素材にじっくりと沁みこませた数々のアイテムや隠れキャラクターという、ほのかなスパイスまで味わうには、1週間では不

足。じっくりと、ひとつひとつのアイテムたちを舌の上でコロかし、楽しみながらプレイしていきましょう。何しろ早ければ良い、というのは日本人の悪いクセです。

この2D迷路を、さらにおいしくしているソースが、これまたT&Eソフト得意のアクション戦闘モード。カツオの刺身にマヨネーズ、のような昔は言語道断な組み合わせ、を一般的にしたのがT&Eソフトでした。今回は、さらに磨きをかけ、魔法という一味を加えたため、ボリュームのある迷路を

飽きずに、いえ一層興味深くプレイすることができるようになったのです。ウーン、実にいい仕事をしている！

これらのメニュー全般にアクセントをつけ、味をひきしめるマルチウインドウは、ワインというよりシャンパンといきたいですね。食前から食中、食後まですべてをフォローし、かつそのみでも口いっぱいにはじける魅力。色とりどりのアイテムやステータスのバーグラフは、落ち着いたワインというより若々しいシャンパンです。

最後に。これらのメニューは、どのひと皿だけを見ても、すべて一流です。そして、すべての皿が互いの味を溶かし合い、包み込んだからこそ、コース全体で豊かなハーモニーを奏でることができたのです。その点をお忘れなく。

個人的には、もう少しクラシックなRPG風味が欲しいところですが、若い方の好みも考え、「ハイドライドII」には三ツ星を進呈いたしましょう！

評/山本益宏(ゲームグルメ)

●T&Eソフト

●PC-8801シリーズ、FM-7/77シリーズ、X1
シリーズ:6,800円(3.5D、5D)、FM-7 X1:
4,800円(T:2本組)

マルチウインドウは
爽やかな
シャンパン



★プレイの合間に見るウインドウ画面は色鮮やかで、しかも見やすい、ゲームの流れにマッチした爽やかなシャンパンだ。

The Extra point

前作で培った“アクティブRPG”を、さらに完成の域へと近づけている。アクションゲームとRPGの新しい調和、それがこのソフトの魅力だ。若いゲームプレイヤーにうってつけの、ヌーベル・キューリエヌ風RPGといえる。

問い合わせ先:(株)T&Eソフト ☎052-773-7770

モリケンの、我が青春にゲームあり!

●SF銀河RPG大作

Kaleidoscope

カレイド・スコープ

『7万光年の胞子たち』

オッス、森田建作だ。空は晴れ、澄みきって美しい。年も変わったことだし、新たな気持ちでゲームに臨もうじゃないか! 正月ポケなんてヤツはいないだろうな? ヨシ、乾布摩擦したらレビューに入るぞ! いいな、しっかりついてこい!

“カレイド・スコープ”はHOT・BのSF・RPG。HOT・Bといえば、往年の名作“サイキックシティ”を生み出した、SF・RPGではかなり進んだソフトハウスだ。そこが自信を持って送り出したソフトだけに、新たなアイデアもたくさん見受けられ、とても満足のいくゲームになっている。おっと、まいったな、結論を先に言っちゃったぜ。まっ、いいか。諸君、コイツは十分、いや十二分に楽しめるソフトだ。どんなところがいいのか。そいつをこれから書いていこう。

ゲームの目的は、第3市民というランクを獲得することだ。そのためにはサフラジェット・シティというところにある(らしい)古代人の娯楽道具“ヴィダオ”を取ってこなければならない。

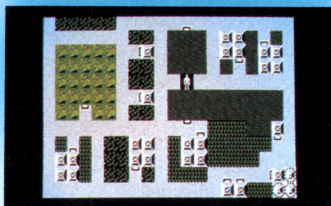
さらに、サフラジェット・シティに入るには、



以前から噂のSF大河RPG「カレイド・スコープ」が、やっとのことでファンの前にその姿を現わした。お待ちどうさま。昨年の10月に発売した「サイキックシティ」で、一挙にSF・RPGファンの間に名を馳せたHOT・Bが全精力を傾けて制作したというこのソフトを、竹を割ったような爽やかな青春野郎、男・森田建作が、一直線に批評した!

▲暗いナセルの地表を歩く宇宙軍兵士たち。コンバットスーツの白い空の暗さが、シブさを出している。

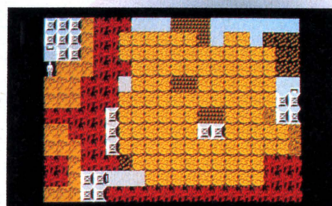
※画面写真はFM-7版



▲プレイヤーが最初に訪れる星。宇宙軍に入隊し、任務を達成したのちこへ戻り、資格試験を受けたり、他の星へ出かけたりする。

アルコ

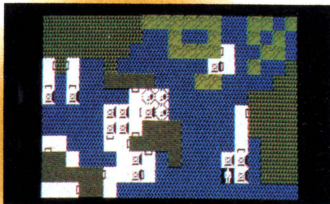
基本世界



▲黄色いモヤにおおわれた暗い惑星。宇宙港や○○の場所などが、各所に点在するが、あるレベルに達していないと自由には歩けない。

ラストール

セイ



▲水と緑の豊かな星。ゲーム後半になると重要な意味を持つことになるとは、今はまだ秘密のベールに隠しておこう。

宇宙軍に入隊し、ある任務を終了させた者でなくてはならない。というわけで、諸君の作ったパーティー(5人まで)が、宇宙軍に入隊するところから、このゲームは始まるわけだ。

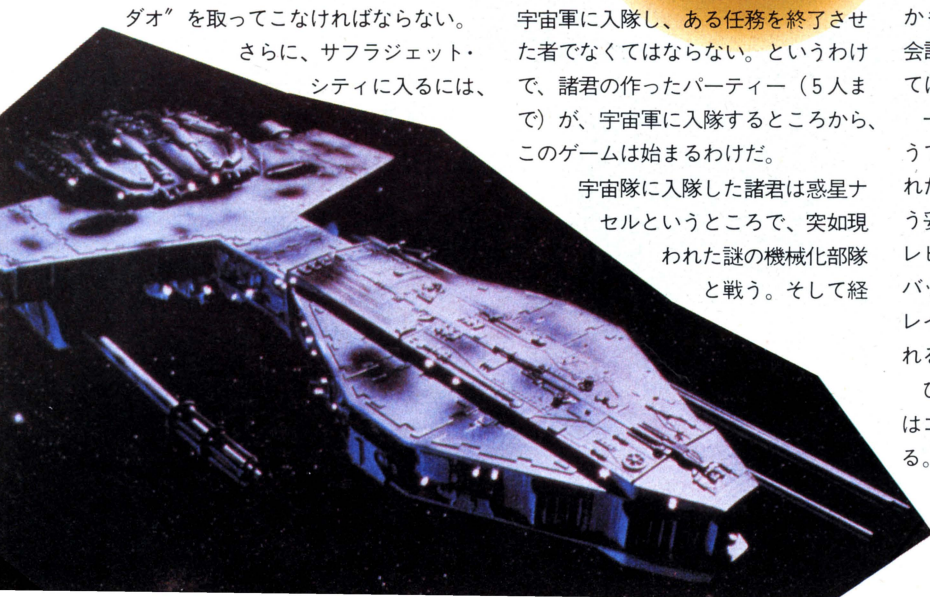
宇宙隊に入隊した諸君は惑星ナセルというところで、突如現われた謎の機械化部隊と戦う。そして経

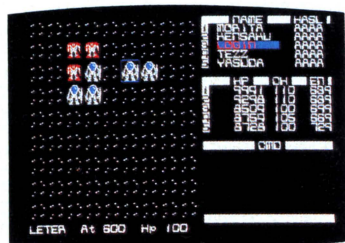
験を上げ、階級を上げ、強力な武器を手に入れていく。ナセルには宇宙軍基地のほか、都市や敵の基地が点在する。それらを守るゲートのためのパスワードや、捕われの身となった仲間を助けるための鍵を手に入れるなど、戦い以外にもすることは多い。

しかも、それらのヒントをつかむための会話は、会話能力の優れた人種でなくてはならない、などの制約もある。

一見すると、ごくフツウのRPGのようである、細かなところまで気の配られた設定が見事。「ゲームだから」という妥協がなく、SFの小説や最近のテレビアニメなどに、その世界の理論をバッチリ作り上げている。だから、プレイしていても、ヘンな理屈に悩まされることがなく、実にスガスガシイ。

ひとつ、例を挙げよう。プレイヤーはコンバットスーツを着て(?)行動する。スーツのパワーアップは経験値で



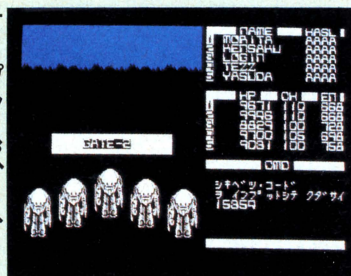


◆ファイトモードでは、パーティーのキャラクターをひとりずつ動かして敵を攻撃する。

行なうのではなく、敵から奪ったパーツを取りつけて行なう。「なぜ敵のパーツが使えるのか?」。当然の疑問だ。その理由はこうだ。突如攻めてきた敵に、最初は既存の武器で戦っていたが、味方の消耗が激しい。そこで、敵のスーツを分析し、同等のレベルのモノを戦線に投入。輸送の不便な、しかも小さな惑星の資源のムダを省くため(?) 敵のスーツとコンパチビリティを持たせた、というわけだ。そして、経験値によるレベルアップでは、反応速度が上がり、命中率や回避率が高まるという仕組みになっている。

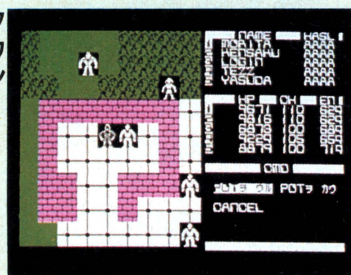
このような設定は、ゲーム全体に及んでおり、バックグラウンドストーリ

オープンスペース



◆オープンスペースは、壁のない3D迷路タイプの移動方式。1コマ歩くごとに星が流れるのは美しいが、マップを書かないとすぐ迷う。

タウン



◆タウンの内部は9×9マスのスクロールマップ。ゲートのナンバーや様々な情報、アイテムが手に入る。どんどん会話をしてみよう。

ーから現在、そして諸君のプレイによって生まれる未来まで、すべてをフォローしている。そうだな、「カレイド・スコープ」という、ひとつの世界を作っている」、といっても言い過ぎじゃない。そう、小説に似た、紙ではなくパソコンの上に作り上げられた広大な世界。それが「カレイド・スコープ」だ。

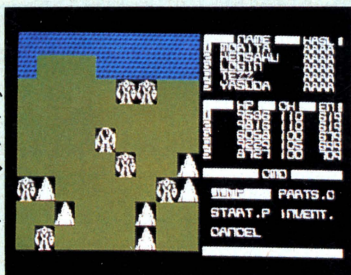
そして「7万光年の胞子たち」は、そのなかの一部なのだ。ローダーセットとシナリオセットを別々のパッケージにした理由はそこにある。

「カレイド・スコープ」全シリーズのシナリオは、年に2~3本発売し、7~8本で完結の予定という。そして、そのすべてのキャラクターは共通。しかもシナリオ1をプレイしていなければシナリオ2が遊べない、というものではなく、すべて別々に遊ぶこともできる。もちろん、各シナリオ独自のキャラクターを作ってもいいし、ひとつのキャラクターを全編で育てあげてもいい。どちらの方法がおもしろいかは、この先新たなシナリオが発売されなければわからないが、パソコンゲームの新しい楽しみ方のひとつを示唆していることは間違いない。

スマン、「7万光年の胞子たち」ではなく「カレイド・スコープ」シリーズ全体の批評みたくなっちゃった。最後にひと言、言わせてもらおう。

全体の設定は前述のとおりで、プレ

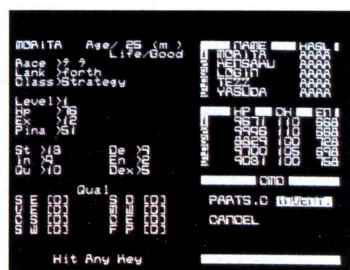
クローズスペース



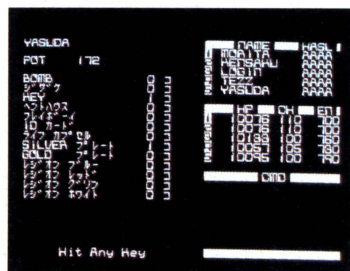
◆クローズスペースでは、敵の姿が見えている。逃げるにしろ攻撃するにしろわかりやすいが、このモードで現われてくる敵は強いぞ!

冒険世界

シナリオ全体では途方もなく大きいのに、細かい部分までしっかりと設定しているのがエライ。ゲームバランスも申しぶんなく、初めからラストにかけて、起伏ある展開が楽しく、長くつきあえるソフトとなっている。



◆キャラクターのステータス表示。SF風のデジタル文字(?)が、若干見にくい気もする。



◆キャラクターの持ち物、アイテム表示。情けないことに、ほとんど何も持っていない。

イは極めてクリアーだ。そして、諸君に勧められる一番の理由は、バランスがいい、ということだ。ゲーム当初からヒットポイントも高く、簡単に死ぬことがない。初めから動き回れる範囲が広く、町などがノゾけるため飽きない。また、強くなればなったで新たな展開(コイツは教えられないが)が出てくる。要するに、序章から読者を惹きつけ、中盤で謎を深め、ラストですべてがスッキリする、という優れた小説のような組み立てになっているのだ。さらに、自分自身がストーリーの主人公になれる、というRPGであるため、おもしろさは小説以上、といっていかもしれない。

初めから連作とし、より広くより深い世界を作り上げた「カレイド・スコープ」。現実とは違う、新たな青春が、このソフトのなかで待っているのだ!

評/森田建作(永遠不滅の青春ゲーマー)

●HOT・B

●FM-7/77シリーズ、PC-8801シリーズ、X1シリーズ、S1:7,800円(T)、9,800円(5D)、MZ-2500:9,800円(3.5D)、〔PC-9801:発売予定〕

The Extra Point

問い合わせ先:(株)ホット・ビィ ☎03-360-3623

キャッスルエクセレント

●迷路内アクションパズル

“ザ・キャッスル”を解いてしまった人へ、という事で作られたのが、この“キャッスルエクセレント”だ。難問につぐ難問で、言うならばチャンピオンシップ“ザ・キャッスル”といった感じ。はつきりいって、こりゃそーとー難しいですナ。

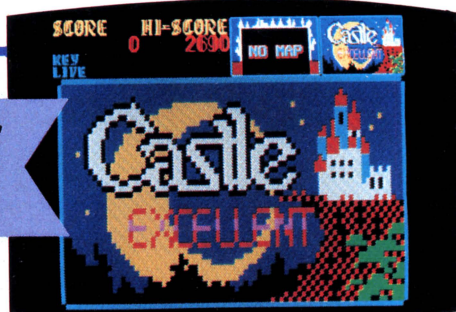


いらっしやいませ。私が社会人ファミコンユーザーの水野店長だ。いつもはファミコン通信のページを担当しているのだが、今回、なぜかレビューを書かせていただくことになった。ファミ坊にゲエセン、見てるかー。ごめんなさいね。いや、レビューに出るんだったら名前言ってねって頼まれたんです。この2人に。もっかい言っちゃおーかな。ファミ坊にゲエセン！ちゃんと言ったよー！

さっ、レビューでもしましょうかね。えーこの“キャッスルエクセレント”は、アスキーソフトウェアコンテスト

で、みごとグランプリを射とめた、あの“ザ・キャッスル”の難問バージョンなんです。続編の“ザ・キャッスル2”っていうのは、現在製作中ということで、“エクセレント”はいわば、ツナギってとこなんです。これが。

しかしだからといって、バカにできなかつちやいけません。スゴイゲームなんです。いちおう私は、店長という立場から物を言わせてもらいますけど、こりゃ買って損はないですわ。なんたって、私の場合、このレビューを書くために、もう1週間以上遊んでますけど。下に載っけてあるマップ



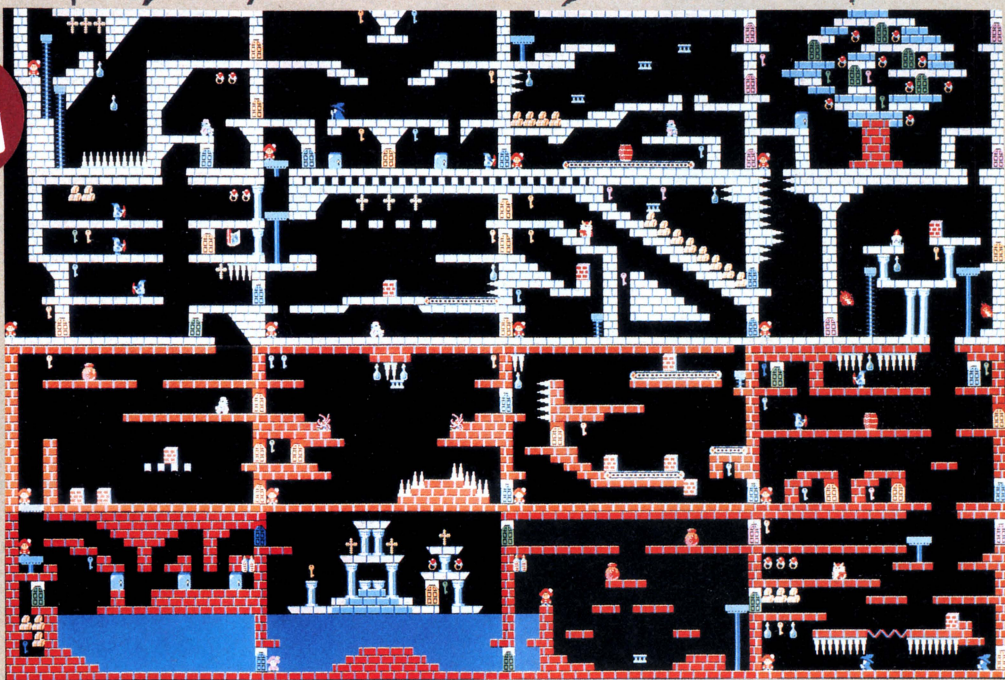
▲これが新しいタイトル画面だ。前作のタイトルと較べると、色づかいも明るくてキレイ。OH！エクセレント！

と、ほんのちょっとした面しか解けてないんですよ。たぶん全部解いちゃうまで、1カ月はゆうにかかるでしょう。

これをね、コストパフォーマンスってところから考えるとですね。お安いですよ。たとえばですよ。いちばん高いディスク版を買ってですよ。解くの1カ月かかったとするでしょ。そうすると、6,800円割ることの30日で、約230円。1日当たり230円ですよ。今どき230円で何ができます？ 吉野家の牛丼だって370円だし、マクドナルドのチーズバーガーが230円。編集部近くのガスコンでお昼のランチを食べると、コーヒーが付いてるものの580円で

特別公開

ログイン編集部が極秘入手
これがしよっぱな部分だ！！



▲なんと、発売早々にして4×4の合計16画面分、堂々の公開だ。キャッスルの迷路は、全体から見るとこの16画面分が、おおよその1ブロックと考えて、設計されているらしい。この部分を見ただけじゃ、ちょっと解くのはムリかな？ ヒントにはなるよね。

すよ。いや、230円は絶対に安い！

こーゆー考え方は、ホントはよくないんでしょうけど、わかりやすくていいでしょ。もっとも、もしも1週間で解いちゃった人がいたら、数字も変わってきちゃうけど。まあ、固いことはいわないで……。

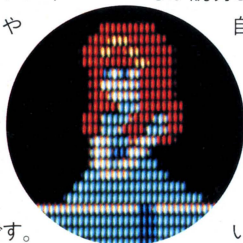
えーとそれから、みんなも気になる
ところでしょうが、オリジナルの「ザ・
キャッスル」と比べたときの難しさの
程度。これは、ハッキリ言っちゃいま
す。か、な、り、難しいです。アスキー
の人にも聞きましたけど、や
っぱり難しいそうです。

前作の「ザ・キャッスル」のときは、どうやら正解の道順はひとつだけじゃなかったみたいですが、今回はひとつだけだそうです。

それから、全面クリアしたときに手持ちのカギはゼロになってるハズだそうです。つまり1個もムダなカギがないってことですね。グエーっと驚いてる人もいるんじゃないかな。そんなの解けるわけねーよ、と怒ってる人もいるかもしれません。私もそうでした。

しかし、安心していいのは、前作のときよりも、命のミズが少しばかりオマケしてあるってことです。だからセーブできる回数が、ちょっとは多いわけです。少しは安心してしょ。

でも、「ザ・キャッスル」を買って、
毎晩3時間ずつ—
所懸命やってい



會前作とキヤラク
ターは、まったく
いっしょ。また、
あの妖精ちゃんに
も会えるのだ。

るのに、半年たった今でもまだ解けないという人は、やっぱりこの「エクセレント」は買わないほうが身のためかもしれません。それでも、どうしてもやりたいよー！ という人がいたら買ってほしいと思いますが。

というわけで、ここまで書いてきて気づいたことがひとつあります。なんと、“キャススルエクセレント”というゲームがどーゆーゲームであるか説明していないではないか！

自分が知ってるから、みんなも知ってるものだとし
て話を進めてしまった。
えーい、困ったぞ。いま
さら書きなおすのはメン
ドーだし……いいや、い
いや。みんな知ってんでき
ょう。あれだけ売れたんだから。

とゆーいちおうの結果が出たところ
ろで、そろそろまとめに入らせてい
たいただきます。

ひとつ。「キャッスルエクセレント」は、「ザ・キャッスル」の上位バージョンである。ひとつ、したがって、えらく難しくなっている、のである。ひとつ、ひょっとすると、解くのに1カ月もかかっちゃう人もいるかもしれないのだ。ひとつ、ひょっと、ひょっとすると、解けずに終わっちゃう人もいるかもしれない……。

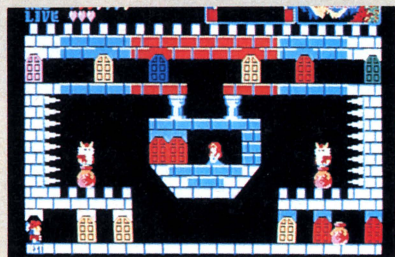
まあ、ロードランナーのチャンピオンシップを例にあげるまでもなく、こういう種類のソフトっていうのは、やっぱりマニア向けなんですよ。ですから、キャスルマニアの人は、絶対買うというですよ。私がお勧めします。以上。

フウ、やっと終わったぜ。ファミ
坊、ゲーセン、今帰るからねー！
評／水野店長(ファミコン通信)

- FM-7/77シリーズ、PC-8801シリーズ：
6,800円(3.5D、5D)
- FM-7シリーズ、X1シリーズ：4,800円(7D)

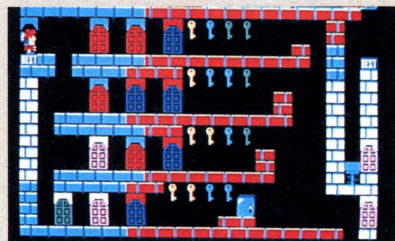
さあ、ごらんあれ
これが今回の
ハイライトシーン!

●ここが君たちの目的地だ！



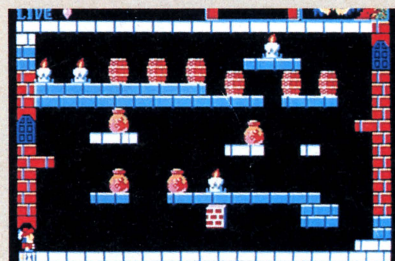
會そう、ここがキミたちの目的地なのだ。マルガリータ姫は、もうすぐそこなんだけど……。

●どこから先に手をつけるか？



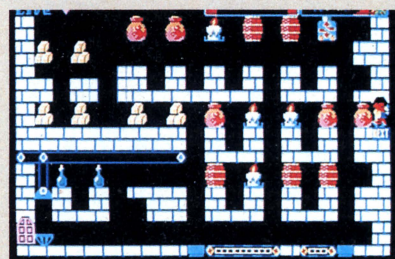
◆似たようなドアがならんでいるけど、正解手はただひとつ。神のみぞ知る……ってとこだ。

●純粋パズル面なのだ



↑右上の青色のドアから出るには？

●滑車の動かし方が問題



↑ひとつもムダは許されないのだ。

The Extra Point

問い合わせ先：(株)アスキー ☎03-486-7111

前作を解いて、そのつもりでこれをやると、絶対に痛い目に会う。よくできてるなーと思う反面、なんて意地悪なんだろうと思うのも事実だ。しかし、払ったお金の分は取り返すぞという気持ちでのぞめば、必ず解ける

地球戦士



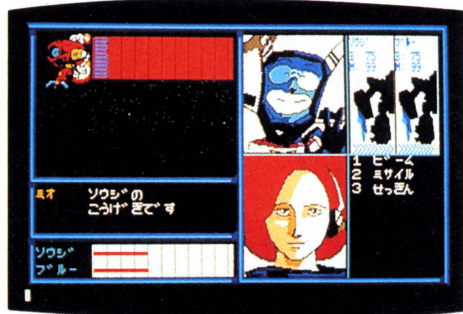
●アニメ風SF・RPG

■コックビット感覚のメイン画面。相棒のブルーやミオの表情の変化が楽しい。

※画面写真はFM-77版

“ライザー”はエニックスが贈る、愛と平和と戦いを描いたSF・RPG。高校生である作者の好みとプレイヤーの好みとがピッタリマッチして生まれた、テレビアニメタッチのグラフィック(美少女あり!)が人気を呼んでいる。

■某地球軍基地で、敵の戦力表を見る。どのコンピュータも人間の顔を持っているのが楽しいようなおかしいような。



プレイして感じた。“ライザー”は、素直なRPGだ。おかしい“ひっかけ”もなく、戦いを続けていけば素直にラストシーンまで進んでいける。でも、おもしろい! 単純なんだけどもおもしろいんだ。いや、おもしろい、というよりも楽しいんだ。それじゃ、その楽しさを君たちにも教えてあげよう。

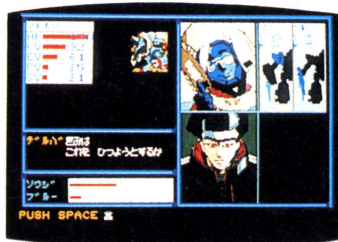
ディスクをブートし、ゲームを始める。キャラクターに名前を付け、3つの要素(ESP、攻撃力、素速さ)にポイントを振り分ける。これが、実にカンタン。誰でも悩まず10秒でできる。で、ゲームスタートだ。

ゲーム中にすることは、マニュアルを一度読めばわかる。ちなみに、第1の目的は、4つある敵の拠点“ガラムホール”をたたくことだ。そのために雑魚をやっつけ経験値を上げレベルを上げる。その間に地球軍の基地に立ち寄って補給していく。まず最初のシーンはこの作業の繰り返し。いやシーン2、3でも同様だ。うん、何が単純ってこれほど単純なRPGもないんじゃない、というほど“ライザー”は単純。

それなのに「楽しい!」と感じちゃうのは、演出のうまさなんだ



■ガラムの要塞が地球に接近! 淡い恋心をいだく君とリミの間を、非情な指令が引き裂く。



な。これが。つまりはプレイヤーサイドの考えを見越した“見せ方”がうまいのだ。

ゲームの作者は高校生。つまり、現在のゲームのプレイヤーの年代とほぼ同じ。しかも、グラフィックの担当者も21才で、何しろプレイヤーがどんなグラフィックを求めているか、わかっているというわけだ。

具体的に説明しよう。

まず、プレイヤーの相棒のブルー。普段はクールな2枚目タイプで、そう、“ファントム無頼”の栗原みたいな感じ。それがカワイイ女の子を見ると、とたんに顔がくずれちゃう。このブルーの表情を通して、プレイヤーの置かれている立場が、一層明確にわかるのだ。テキストだけで「キケンなジョータイデス」とか表示されるより、絶対楽しいんだ。

次にコンピュータ・ドールのミオ。どんな状態でも冷静にメッセージを発するクールな女性(?)。その冷たさがコンピュータっぽくて、まるでスタートレックのスポックみたい。

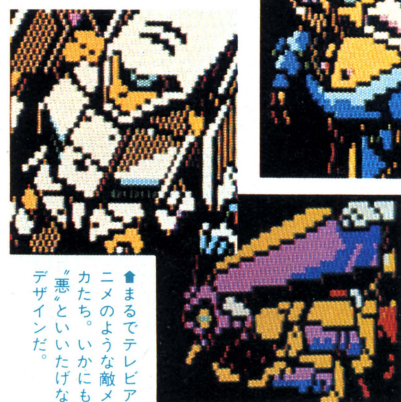
それに謎の美少女リミ。表情と感情がグルグル変わる“リン・ミンメイ”のような少女だ。



つかの間の平和
■謎の美少女リミと海辺で遊ぶ2人。新たな戦いの前の、つかの間の平和に3人の心は解放されるが……。

これらの登場人物の表情の豊かさが単純なゲームに大きなアクセントをつけ、さもストーリーに波があるように見せている。さらに各シーンの終わりにある紙芝居ステージ(?)のグラフィックが、テレビアニメの予告編のような期待感も持たせてくれる。

シナリオの単純さを作者自身理解し、ビジュアルで楽しませる、演出、監督賞をあげたいようなSF・RPGだ。



■まるでテレビアニメのような敵メカたち。いかにも“悪”といったげなデザインだ。

評/新井創士(比較ゲーム分析家)

●エニックス

●FM-7シリーズ:4,800円(T)、FM-77シリーズ、PC-8801シリーズ:6,400円(3.5D、5D)

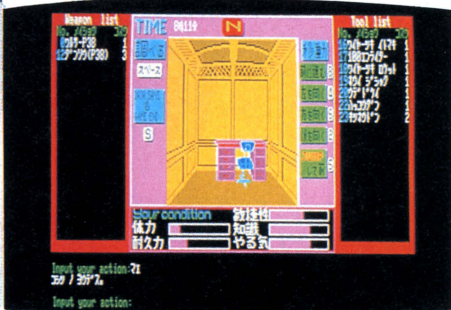
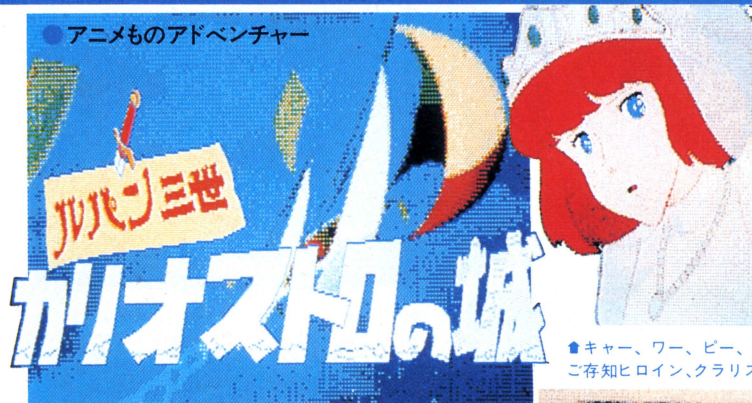
The Extra Point

「謎か謎を呼び……」というタイプではなく、明かるくカラッとプレイするRPG。表情豊かなキャラクターと敵メカ、各シーンの終わりの“紙芝居”など、グラフィックが優れている。どちらかというと初心者向きかもしれない。

問い合わせ先:(株)エニックス ☎03-366-4345

ツッチー茶丸のパソコン・ジョッキー

※画面写真はFM-7、ディスク版
©モンキーパンチ、TMS、YTV、NTV



◆キャラ、ワー、ビー、ご存知ヒロイン、クラリス。

◆ゲームの中核をなす、探索シーンの画面である。

ついにとうとう出て来ました。ルパン3世「カリオストロの城」。この映画にはファンが大ぜいいますよー！ へたなゲーム仕立てだと、袋だたきに会いますよー！ という諸事情の中で完成したソフトの内容や、いかに！

「風の谷のナウシカ」、「未来少年コナン」などを手掛けた宮崎駿監督による映画「カリオストロの城」は、'79年に第18回毎日映画コンクール大藤賞を受賞したほどの由緒正しい作品であり、アニメファンのみならず映画ファンなら誰しも手に汗握る優れたアクションアニメであった。そのカリオストロの城がリアルタイムロールプレイングゲームになったと聞き、不安の影は多少よぎったものの、どんな風にアレンジしてくれたんだろうかと期待をしてロードしてみた。

まずプレイヤーは自分がルパン3世になるのか、あるいは次元大介、石川五右衛門、銭形警部(!?)になるのかを



- | | |
|------------------|------------|
| [1]やっぱり主役 | (ルパン・タイプ) |
| [2]クールなガマン | (次元大・タイプ) |
| [3]銭形 | (五右衛門・タイプ) |
| [4]実業家、勤王 | (銭形・タイプ) |



◆戦闘シーンで、相手をつかまえたところ。このゲームでは救済はひかえたほうが良いようだ。

選択し、そして持っていく武器、小道具を決める。そうして自分のキャラクターが決定したところで、いざ城の内部へ進入して行くのである。目の前の目的は峰不二子に会うこと。そして最終目的は「北の塔」にいるクラリスに再会すること。ゲーム進行は、そのほとんどが城内3D迷路を練り歩く探索シーンと戦闘シーンからなり、出会う相手たちをとっつかまえて情報を探し出し、それと同時に鍵など必要アイテムを探し出し入手していくのだ。

では、ここからズバツと斬っていこう。まず、映画からの取り込み画像の部分がやたら遅い。仕事をせかされているサラリーマンにとってはいささかスローモーションすぎる。確かにきれいとは思いますが、そして、取り込み画像の部分が、実は、ゲームの核となる進行中には、ほとんど出て来ないのである。最初の、キャラクターを作る場面で見ることができた取り込み画像。ゲーム中にも、もっと反映させてほしかった。せつかく、きれいなのに。

いいところもある。探索シーンの3D迷路は、とてもいい出来だ。美しい。キー操作を全部、画面上に表示されているのも、非常に大胆で良い。

総括する。これを、ロールプレイングマニアのお友だち、とするには少々物足りなさを覚える。カリオストロの城が、クラリスが大好きで、そしてロールプレイもやってみよう！ そういう思いで居ても立ってもいられない人なら、必ず買うべきである。しかし、東宝のソフトにも、ある徴候が見えてきた。次回作が、とても楽しみだ。



評／ツッチー茶丸(某ラジオ局勤務の無名社員)

◆途中でプレイヤーがやられると、クラリスが出て来て悲しんでくれる。

●東宝

●FM-7/77:7,800円(5D)、4,800円(T)
(PC-8801シリーズ:予定)

The Extra point

取り込み画像の中には、映画に出て来ないオリジナルイラストもあるそうだ。また、このRPGは時間制。4時間で解かないといけないという制約もある。画面構成にもうひとひねりあれば、いい線いくと思うのだけれど。

問い合わせ先：東宝(株)事業部 ☎03-591-4557

由井女史の、女だてらに私ゆっちゃうわよ！

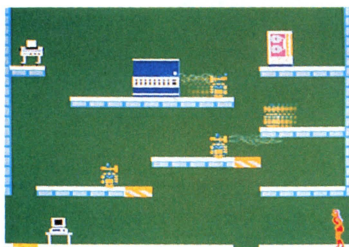
●パンチラ女スパイ アクションパズル

移植の大御所コンプティークの最新作“インポッシブル ミッション”。アクション、パズルあり、はたまたポケモンまで登場し、さらには毎回パターンが違うという、密度の濃い手強いゲームだ。アメリカではその難しさが語り草になっているこのゲームに、初登場の由井朝子女史が挑戦します！

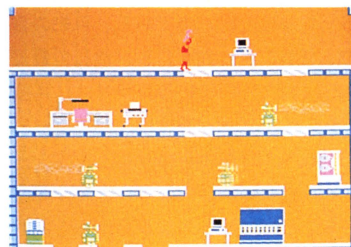
★ ★ ★

お初にお目にかかります。由井朝子です。私は心理学研究の傍ら、同時にゲーム道をさわめんと努力の毎日過ごしています。近頃ではゲームの“心”すら読める、という境地に達したつもりです。一応修業中の身、ひとかどの謙虚さがあります。でもゲームに対する厳しい姿勢には、ひとつご覚悟の程よろしくね。じゃ、始めましょうか。

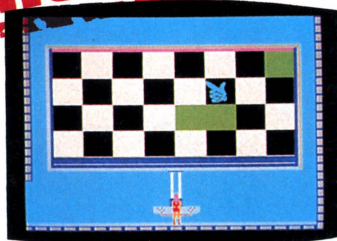
まず正直にひと言。難しい。なにしろ32の部屋を次々に探索して、36枚ものコード片を探し出さなければならないのだから。さらに、みつけたコード片を4枚1組のパスワードに組み合わせるパズル作業。フー……あら、はしたない。コード片はごていねいに机や本棚、はたまたトイレや屑カゴにまで隠されている。でも当然のことムダ骨も多いワ。コード片がなかった時のくやしきこと。も一つ。それを全部、制限時間内にやれというのだから、確かに“不可能な任務”よね。



敵ロボットは90種類。電撃を出す者、動くだけの者など、動きにはそれぞれクセがある。



端末機を除いて、部屋内に置いてある物すべてにコード片が隠されている可能性がある。



32部屋のうち2つがボーナスステージ。うまくこなせば部屋内の端末機が扱えるようになる。

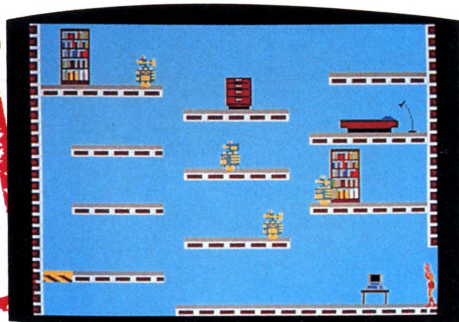
●だいじなポケモン

そうか、このゲーム

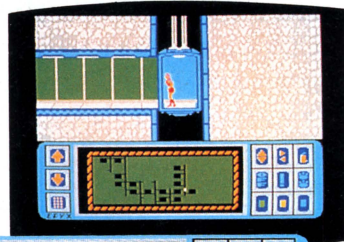
は不可能さを味わうところにゲームの心あり、と情けなくも私、悟りました。

主人公はうら若き可憐な乙女（私だって乙女ヨ！）。ミニスカートに赤いブーツ、ロングヘアをなびかせ走る姿は実にカッコイイ。敵にやられると硬直し、ケイレンしながら死んでゆく姿には思わず涙してしまいそう。武器も持たず敵地にのりこむ彼女の唯一の特技は、なんとパンチラ空中回転！これで道なき道を飛び越え、敵の頭上をジャンプするのです。

でもよく分かりませんね。彼女は、完成したパスワードで地球を核による



床が斜めのシマ模様になっている所がリフト。乗ると上下移動が可能。やみくもに使うのではなく、先の状況を把握して使わないと進めなくなる。



コード片の組みかえ、マップ表示など重要な機能満載のポケモン。残り時間をお見逃しなく。

破壊から救う、秘密諜報部員なんです。原作では、屈強な硬派の青年だったような気がしますが。重大な使命をパンツをチラつかせてやるなんて、不謹慎ですよ。私は男性の方がいいなあ。身軽でスリムな彼女に、し、嫉妬なんかしていませんからね、絶対に。

名人芸を駆使して、1つの部屋を攻略する過程は確かに楽しめました。でも数部屋クリアしても先はまだ長い。残りの部屋とコード片の数を思うと心理的飽和状態に襲われ、作業効率低下。そして突然タイムアウト。だって、廊下でしか時間がわからないんですもの。

ゲームの心知れども、己の心の弱さを知らず。私が甘かった。日本人の『甘えの構造』じゃとても歯がたちません。

評/由井朝子(K大学心理学研究室所属)

●コンプティーク

●X1 turbo、PC-8801mkII SR/
FR/MR:6,800円(5D)

The Extra point

タイムアウトになると、みつけたコード片数や完成したパスワード数などで得点が計算される。完全クリアできないうからって悲観的にならなくていい。随所に趣向が凝らされているところには幕の内弁当に似た楽しさがある。

問い合わせ先:(株)コンプティーク ☎03-234-8041

宮森栄一の、ひねもすのたりゲームかな

ALCAZAR アルカザール

● 索敵型ダンジョンアクションアドベンチャー

「チャリン、チャリンコ」「うおっとまずい牢番だ」「グワールーン、グワオ」なんと今度はグリフィンではないか」などと、効果音を頼りにプレイする、珍しい展開のゲーム「アルカザール」。米国産アクティビジョン製のこんなゲームを、おなじみポニーがMSXに移植してくれた。

ほとんどアメリカ、特殊なノリでおなじみアクティビジョンのMSX移植最新作がこれ、「アルカザール」。

ちょっと見には流行りのアクションRPGっぽい、だいが違う個性派だ。

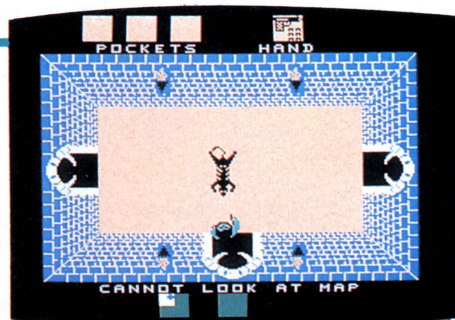
例によってやさしいレベル1〜3で少々遊んだだけでは、いまひとつ真骨頂はわからない。はっきり言ってジョイスティック(カーソルキー)だこて指がてらてらと光る貴兄なら、このレベルでアルカザール城の伝説の王位に座る(これがゲームの目的だ)のはちょろい。

最難関のレベル4こそ「アルカザール」の真の姿。プレイヤーである探検家はもちろん一人ぼっち。銃だって最初は1丁きり。それになにより敵はウ

ジャウジャ、動きはメチャ速。違うゲームとも思えるほど興奮度がアップした。低いレベルでの魔人、オイルミバ、人喰い虎などのトロトロとした動きはたんにレベル4を盛り上げるための顔見世興業だったのだ。

だってレベル4では敵キャラの姿を拝めないというか、出会ったら即プレイヤー成仏、ナンマイダなのね。数歩も逃げないうちに喰われてしまう。幸い敵キャラのいる部屋に隣接する部屋には、足跡、吠え声、鍵の音など敵キャラ別の警告がある。だからCRT凝視、PSG音に耳をそばだてて、おっかなびっくり、出会い頭にガッル、パクッであの世へ行ってしまうやう、敵キャラの推定位置周辺を索敵に回らなければならない。で、隣の部屋からピストルなり、必殺アイテム(どのアイテムがどういふうに各敵キャラに効果を表わすかは各自発見してね)なりで攻撃。あらぬ方向に銃を撃ってしまったときなど最悪だ。銃声を聞きつけた敵キャラが電光石火で駆けつけてきて、ズタズタにされてしまう。

外を通る石焼きイモ屋さんの声に、PSGの鍵音がかき消され、知らず、もうすぐアルカザール城というところで牢番とハチ合わせ。青竜刀でたたっ斬られたときは泣けた。赤、青、紫に黒い城と、目的のアルカザール城に着くまでに幾多の敵と戦い、集めまくった限られた必殺アイテム。無益な戦いは極力さけてアイテム温存。鍵に生肉に弾が6発きっちり入ってる銃が2丁と、



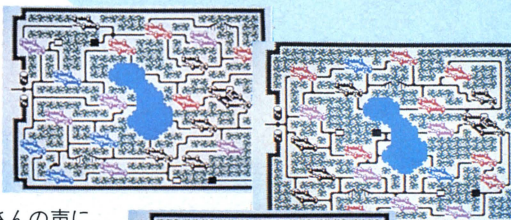
● 絶体絶命! この場合、プレイヤーの命はまず助からない。ピストルの3連射でしとめることができるが、レベル4では速度的に不可能だ。

なかなかのインベントリーだったのに。

パズ達遊びに来たら、レベル4でプレイして見せてあげよう。たぶん彼はなにがなんだかちーともわからないはず。あなたはそろりそろり城中を歩き回り、ときおり見えない隣室に攻撃をかけるだけ。で、「やらしてちょ」となり、レベル1〜3で、「ちょろいじゃーん」。しかしレベル4ですべてを理解し、あなたを尊敬のまなざしで見るとこうなるワケよ。

BGMに凝りまくったゲームはけっこうあるけれど、ゲーム自体に音が組み込まれ、索敵の重要な要素になっているものって初めてだ。「くらのすけ様あん、こちらよー。鬼さんこーちら」「ゆうぎりい、どこじゃ」なんのこっちゃ!?

★ 毎回マップが違う!



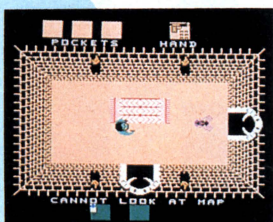
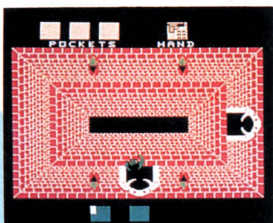
● 城の位置も内部もゲームごとに変わる。これがまた楽しみ。各色の城には一定の法則がある。見抜け。

評/宮森栄一(ワープロ俳句の会代表)

● ポニー

● MSX : 4,800円(C)

★ 姿を見たら負け!



● 上達するにしたがい、穴は落ちるものではなく敵を落とすためのものと認識するようになる。それにしても、ハエはうるせえ!

The Extra point

直感だけ、ゲームの盛り上がりがかいけいふにだいいふり込んだところから始まるタイプで、ニューヨークより、中部とか南部とか気持ちのゆったりしたとこで売られているのではない。ジーンズが似合うゲームだ。

問い合わせ先: (株)ポニー ☎03-265-6377



忍術が使える画面がスクロールする
おもしろに伊賀の秘伝を伝授いたぞろ。



ド迫力忍者アクション!

伊賀忍法の秘伝、伊賀忍法帖4巻を奪い返せ! こんなスリル、こんな興奮、今までなかった!!

伊賀忍法の秘伝、伊賀忍法帖が甲賀忍者に奪われた!!
キミが扮する伊賀丸は、4巻の巻物を奪い返すため、敵の城内に忍び込まなければならない。敵は、必殺ガマガエルの術を使う手強い相手。弓矢、火車、落し穴を使って、キミを打ち倒そうとする。隠れ身の術、シビレの術、マキビシの術を駆使して、敵の攻撃をかわせ! めざすは、最後の巻物が隠されている天守閣。伊賀丸、キミの幸運を祈る!!



GPM-117
© CASIO ¥4,800 MSX ROM

新発売/
■伊賀忍法帖

同時新発売! 興奮、痛快のニューソフト!!

■カシオワールドオープン



ショットしたボールが画面でスクロール/ゴルフの視線でボールを追う、3D感覚! 18ホール、パー72の本格ゴルフコースで、キミはナイス・ショットを狙えるか。

GPM-114/© CASIO ¥4,800 MSX ROM

■カーファイター

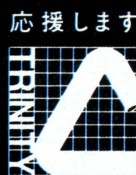
めまぐるしいカーチェイスで、アメリカ大陸を横断せよ。スパイ車の進撃の中、キミは無事ワシントンまで行き着けるか。スリルと興奮の、カーアクションゲーム。

GPM-118/© CASIO ¥4,800 MSX ROM

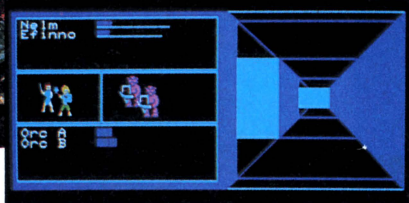


正義の味方 だい!

SUPER SOFTWARE TEAM



ス
これからRPGという人にお奨めしますっ!!



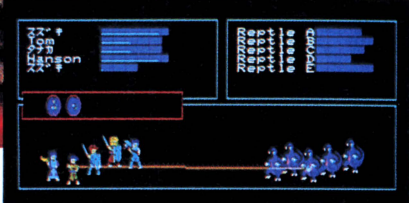
The BLACK ONYX

〈適合機種〉PC-8001SR・8801/SR
PC-9801/F/M/U2・FM-7/77・X1
CASSETTE..... ¥5,800
3.5"DISK・5"DISK..... ¥7,800
5"DISK(2HD)・8"DISK ¥8,800

The Black Onyx II
TEMPLE編

ファイヤー 크리스タル

F.C.を終わらせてこそ真のRPGマニアだぞっ!



ザ・ブラックオニクス第2弾、ザ・ファイヤークリスタル。ザ・ブラックオニクスで育てたキャラクターを使いロールプレイングするゲームです。又、これはRPGのマップを自分で作りながらキャラクターを成長させて行く、B.P.S.が自信を持って送る本格派!今回は魔法という必須要素を加え、まさに日本のWigardryといつても過言ではありません。さらに難度を増した迷宮を探索して行く君は、寝ているヒマなどありませんぞ!

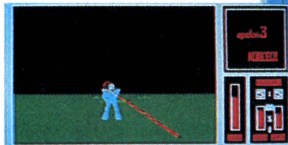
THE FIRE CRYSTAL

〈適合機種〉PC-8801・PC-9801・PC-9801 F/
M/U2(新発売)
CASSETTE..... ¥4,800
3.5"DISK・5"DISK..... ¥7,800
5"DISK(2HD)・8"DISK ¥8,800
※8"DISKは通信販売のみです。

SFファンの方には、これっ!

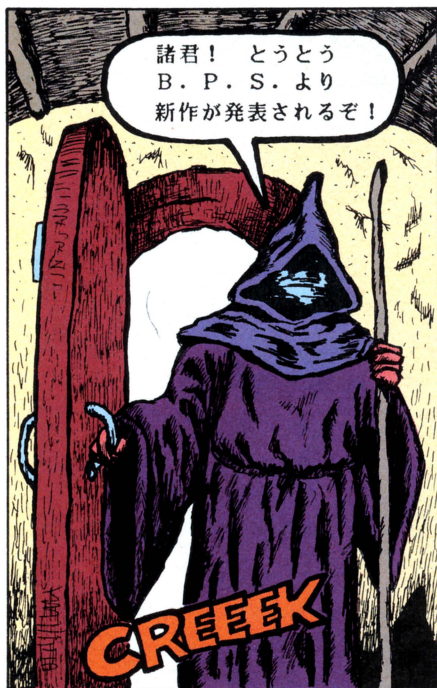
超次元戦士エプシロン3

リアルタイムな敵への攻撃を続けながらCity3のどこかにある"マザー"を破壊する最終目的まで、B.P.S.ならではのロールプレイをして行くSFタッチのゲームです。ミューの復興は君にかかっている!



PC-8801(mk II/SR対応)5"DISK ¥7,300

SST



諸君! とうとう
B. P. S. より
新作が発表されるぞ!



そ! そいつは本当の話か!?
いつ頃になるんだ!
どんなゲームがでるんだ!?

BLACK
ONYX3も
でるのかしら。

それに新作が
3本もでるんだろ?

まあ そう あわてるな!
新作が3本というのは
本当だ!!

BLACK
ONYX3,
ARCHON,
それに対局囲碁だ!



ARCHONというのは
RSSという新ジャンルの
ゲーム
だな!

対局囲碁は、
日本で初めて
対局できるソフト
らしいわね。



それにしても早く
画面が見てみたいわね!
とにかくパソコン
ショップへ予約して
おかなきゃ!!



いいことを
聞いたぜ!
皆んな! 俺たちも
先を越される前に
パソコンショップ
へ急ごうぜ!!

そうだなっ!

BLACK ONYX3

言わずと知れた、オニキスシリーズ“ザ・ファイヤー 크리스タル”に続く第3弾は“MOON STONE”と呼ばれる、OUT DOORでのロールプレイングゲーム!

新作が3本

今年の7月に発表され、現在ヒット中の“EPSILON3”以来の新タイトル物が、3本多少の発売日は異なっても春までには登場します。

ARCHON

知る人ぞ知る、アメリカで大流行したELECTRONIC ARTSのゲームをB. P. S. がPC, FMに移植します!

RSS

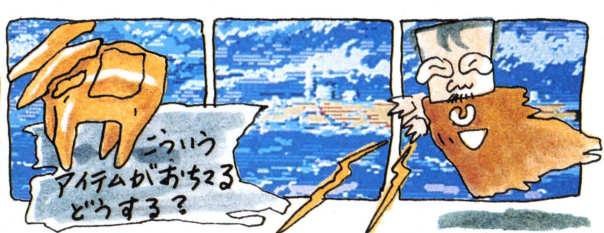
リアルタイム、ストラテジック、シミュレーションのこと。今までにない新ジャンルゲーム! これからのゲーム人間は頭が良くて、リアルタイムな戦闘に強くなければ、ダメですぞ!



ビー・ピー・エス
〒222 横浜市港北区篠原東3-1-9
TEL. (045) 421-7421



RELICSの
スタートの時
君はとっても
ビックリするだろう...
なぜかは見て見てね!

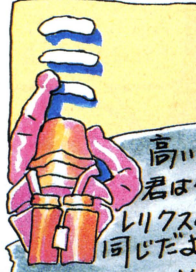


BOTHTEC

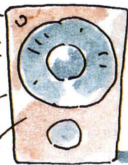
ボーステックの美るRPG風スゴくゲームボート
ルールは 適当に作ってくれ..

でも やっぱりこの冬 **HOTDOG・RELICS** の
ボーステックソフトで 熱くなつて下さい!

ご存知
ヤマキネコマネキ!
さあ、みんなレリクス
のために貯金しよう!



高い所から三つたり
君はケガするだろう..
レリクスのキャラアタも
同じだよ..
レリクスってそういうゲームなんだ



レリクスの オープニング
シーンを見て!
聞いて! スピーカーだね
すごい音だよ

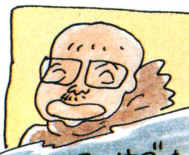
気分そう爽快
スギゲームのホットドック
もよろしく!



なぜレリクスの
キャラクターは、1人2
おんなにたくさんの
動きができる
のだろう?

それがレリクスのウリ
「多関節」
一言で言うのは簡単
だけど....

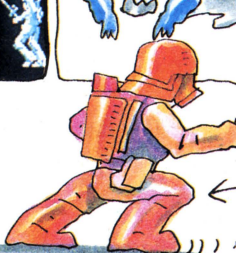
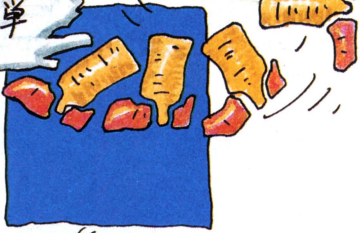
レリクスの
入口にあるこの
#戸に
君も一度は飛び込む
ことだろう...



レリクスの中でおれ君が
おれにぶさけければ
きっと誰かが何かを
教えてくれるよ!



ホントに
かわいい
+ビキャラセム

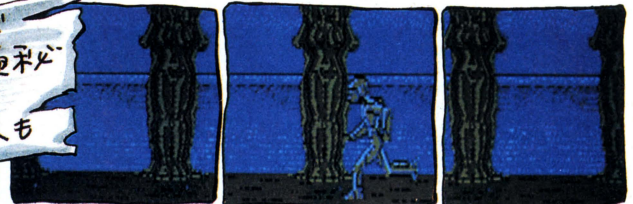


レリクスでは 相手と
戦うとき 間合に
気を付ける!



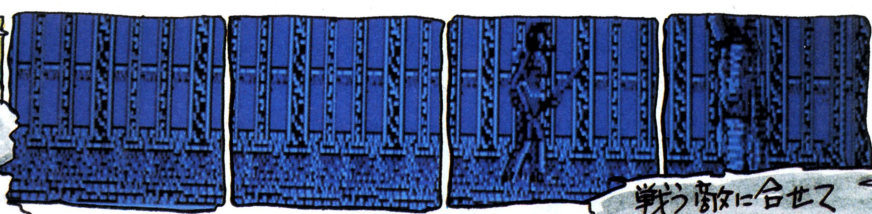
RELICSが
ポイントになる
ぞーと友を
呼ぼう!

残念だけど
極秘中の極秘ド
キャラクター
おと会えない人も
いるだろう。

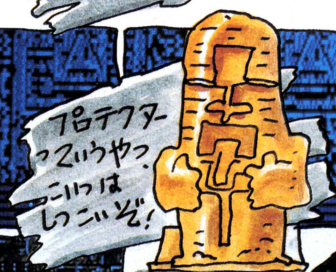




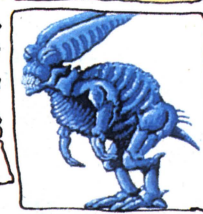
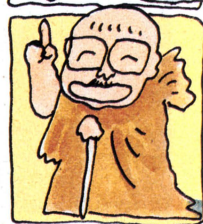
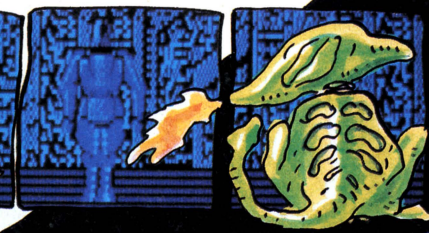
このエントロ・ルームを
君ならどうする
だろうか?



戦う敵に合せて
姿勢を変えろ!



アタタタ
ツツツツ
ツツツツ
ツツツツ
ツツツツ



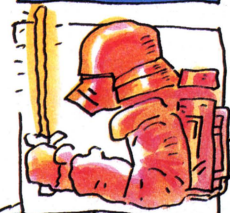
敵にしようとか方に
しようとかには
君はだいたいさ...



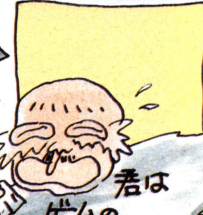
ムムム...ワヲを誰
だと思ってるのだ!



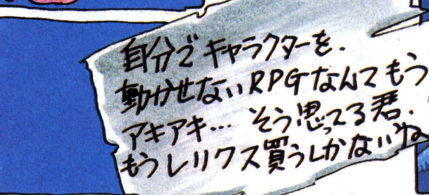
エビじゃ
ないぞ
ギガ
だぞ



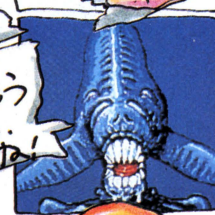
アタタタ
ツツツツ
ツツツツ
ツツツツ



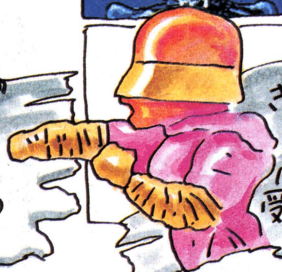
君は
ゲームの
エンディングで感動した
ことがあるかい
レックスのエンディングを
必ず見てくれよー



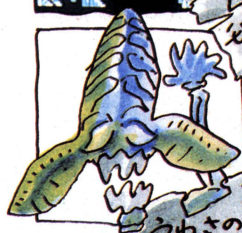
自分でキャラクターを
動かせるRPGなんてもう
アキアキ... 思うてる君
もうレックス買うしかないね!



色っぽい
キャラクターの
生みかたは
デザイナーのうごの
みせどろ!



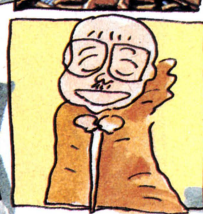
まさに
おれの必殺
パンチが
受けられるか!



おれが
うさの情ない
"イザワニ"

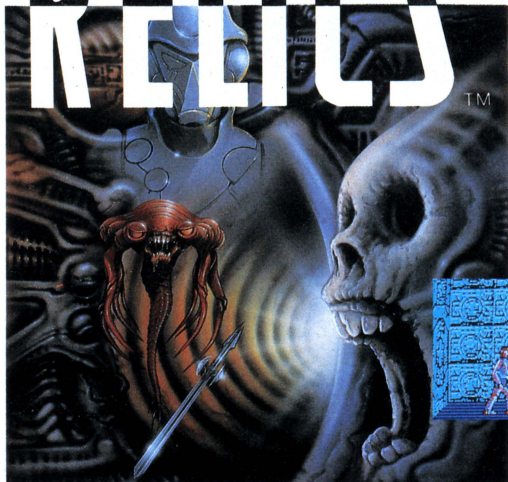


ゲームの
シナリオ
を作ったポスト
に送ろう!



レリクス

RELICS



- キャラクターはこれまでのゲームの常識を破る大きさで、しかもパターン数が250以上、各キャラクターはキー及びジョイスティックにより、思い通りの行動をします。
- 数々のトラップや謎がゲームの世界へひきこむためのトリガーになっています。
- アクションゲーム性をかなり重視した壮絶な戦闘シーンは見せ場の一つです。
- RELICS専用スチロールパッケージは、着色することでオリジナルのレリーフをつくるができます。

★PC-98シリーズ(3.5"2DD, 5"2DD, 5"2HD)発売開始 / DISK版¥7,200

※NEC・FM音源ボード、サコム・AMDボード対応

★PC-88シリーズ、X-1シリーズ、MZ-2500、FM7/77

発売開始 / DISK版¥7,200

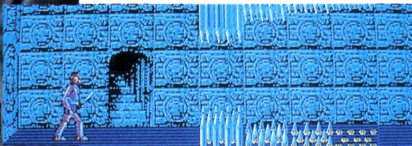
★MSX(RAM32K)発売開始 / TAPE版¥5,800

※TAPE版は価格が変更になりました。

※お詫び—PC-60、80、その他のTAPE版の発売は1月以後になります。

音楽担当：クリスタルキング

協賛：YAMAHA MUSIC FOUNDATION



白銀に踊り、魂が遊ぶ!

月迫真のパーカッションサウンド

競技種目のスラローム、モーグル、エアリアルを、スピード感満点の三次元的処理で体験。ジャンプやギャップをパスするために、滑走ラインを追求しながら攻めてゆけ。

★88mK IIでもサウンドボード(8801-11)でSRと同じFMサウンドを楽しめます。

★PC-88シリーズ(5D)¥6,800(CT)¥4,800 / 好評発売中 /

※NEC FM音源ボード対応

★X-1シリーズ(5D)¥6,800(CT)¥4,800 / 発売開始 /

●FMシリーズ / 開発中 ●PC-60シリーズ / 開発進行中



★スラローム



★モーグル



★エアリアル



※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。当社までご連絡下さい。

マクロス MACROSS

カウントダウン



リアルタイムシューティングゲームの決定版!

バトロイド、ガウォーク、ファイターとリアルに完全三段変形。スクロールする画面は819画面分、キャラクターパターンは100以上。宇宙空間での戦闘、敵基地内への侵入など、面のバリエーションも豊富。そしてミンメイを救えるか?

★X-1シリーズ(5D)¥6,500(CT)¥4,500

/ 好評発売中

★PC-88SR専用(5D)¥6,500 / 発売開始 /

★MSX (ROM)¥5,800 / 好評発売中 /

※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。当社までご連絡下さい。

爆走バギー

一発野郎

グラフィックはリアルに3次元的処理

ステージは4セクション

軽快なサウンドにのって

君は5つのチェックポイントを通過できるか!?

★X-1シリーズ(5D)¥6,200(CT)¥4,200/発売開始!

※DISK版はマップコンストラクション付

※X-1Dをご使用の方には当社で3インチ版のサポートをいたします。
当社までご連絡下さい。



ボーステックブランドで発売する
ユーザー開発ソフト第一弾、
RPG"パラディン"

パラディン

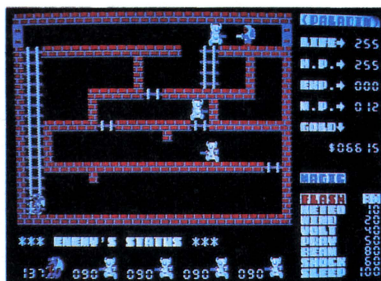
PALADIN

★画面数は全部で100面。襲いかかる敵を倒し、自らの力とマジックパワーを成長させながら"神"の待つ場所へ進み、"神"を倒し、ユリウス姫を呪いから救えるか?

★PC-88シリーズ

(5D)¥4,800/好評発売中!

※PC-88から声が出ます!!



<作者/赤松健>



妖怪一味に誘拐されたアイドル小百合嬢救出のため、遠隔操作可能な火玉を武器に、敵の待つ墓場へ向う。小百合嬢の運命は? ぞろぞろ出てくるお化けは、日本のもの、西洋のものと2種類あります。



★MSX

(ROM)¥5,600/好評発売中

★PC-60mk II / SR

(CT)2本組¥4,800/発売開始!

応援します




BOTHTEC

ボーステック株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL. (03) 407-4191

★当社製品の開発スタッフを求めています。(自宅開発可)

●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。



3Dグラフィックスがゲームを変えた!

シルフィード

いままでにない高速グラフィックス、3Dによるカラーの面画処理を加えた新しいリアルな映像表現がゲームの世界をひろげました。

君のあやつる味方の戦闘機は、パーツを組みあわせてパワーアップ。
行く手をはばむ敵戦闘機や敵巨大戦艦を破壊して母船に帰還せよ。

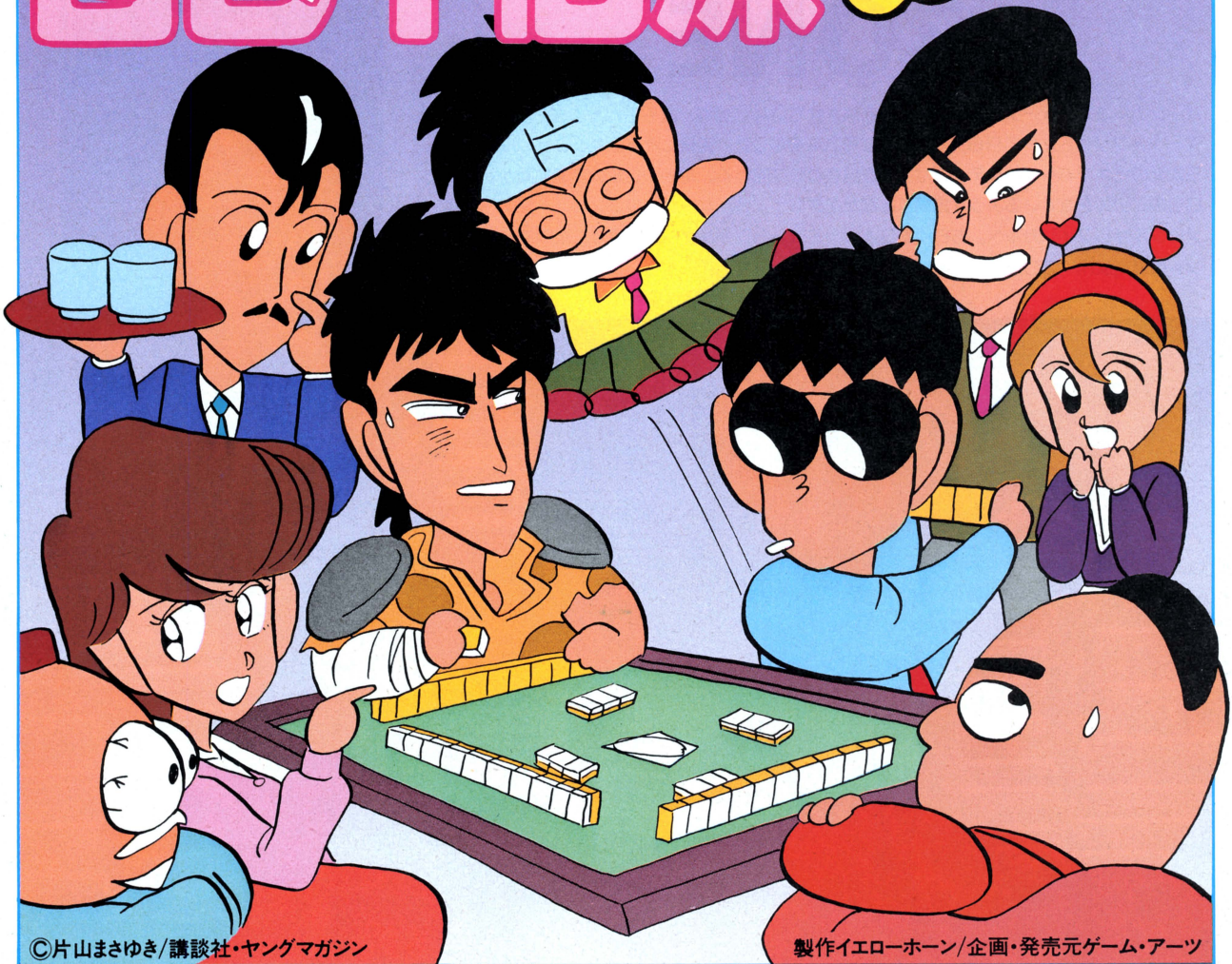
君の戦略が宇宙を変える。

ぎゅわんぶらあ

コンピュータ麻雀

自己中心派

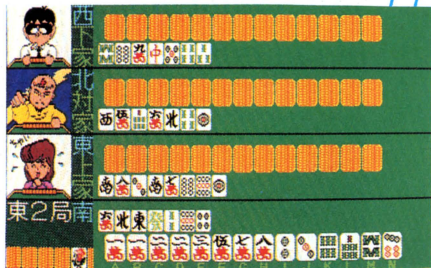
君はタコ麻雀を
克服できるか?!



©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン

製作イエローホーン/企画・発売元ゲーム・アーツ

個性あるキャラクターの特長を
独特の思考ルーチンと会話で
表現した画期的ソフト!



「このソフトはおめー
らにはもったいね
ーだ。」おらのコ
ピーは最高だ。

麻雀のルールを知らない人だって、コミック
を読んで、笑いながらルールを理解できるん
だから、入門者にも最適です。

PC-8801/mkII/SR
2D-DISK 6,800円
X1 FM7 近日発売

こんな画期的な麻雀ソフトがあっ
ただろうか。いままでの麻雀ソフ
トと違って各打ち手の個性を表現。
打ち方、セリフ、動作の要素をコ
ミックのキャラクターそのままの
形で再現しました。

KCコミック

片山まさゆきの
麻雀教室

コレを読めば
麻雀は
キミのもの

GA
GAME ARTS

SST

株式会社 ゲーム・アーツ

〒154 東京都世田谷区若林3-15-3
若林角栄ビル ハイホーム406号
TEL 03(413)4507



SACOM

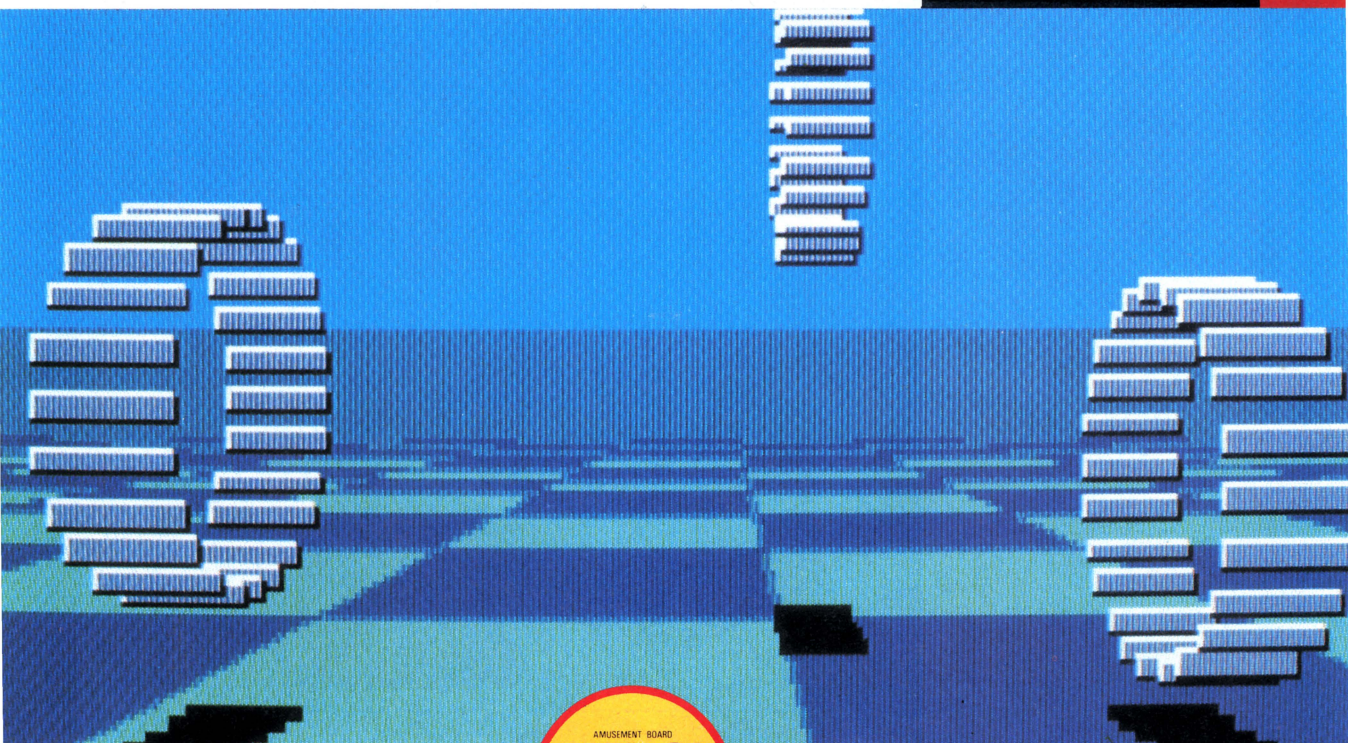
コンピューター・グラフィックス



新映像世代に贈る マーク・フリント第4弾!

ZONE

パーソナルコンピュータがまだ入ることを許されていない領域、誰も触れたことのない視覚体験。マーク・フリントがPC9801上で遂にそれを実現した。完璧に計算されシミュレートされた三次元の物体がパースペクティブな空間を自在に飛び回わる。毎秒15枚の高速描画が、まるでCGのビデオを見ているような錯覚へあなたを誘う。今、パーソナルコンピュータゲームは、メンタルからフィジカルへ。あらゆる三次元シミュレーションゲームの頂点にたつマーク・フリントの最高傑作「ZONE」活動開始。



ZONE

PC-9801/E/F/M/VF/VM/U2

5インチ/2HD・2DD・2D

8インチ/2D

3.5インチ/2DD

¥7,800

AMUSEMENT BOARD
AMD-98完全対応
GAME

[ZONE]

AMDテレホンサービス
TEL 03-635-5147

SACOM

製作・発売元 / システム・サコム

〒130 東京都墨田区両国3-22-8 細田ビル2F TEL:03-635-5145 FAX:03-635-5148

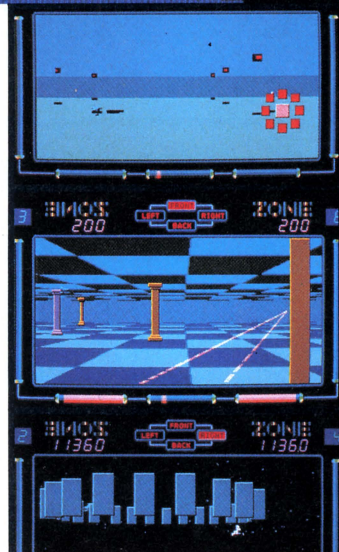
■AMDテレホンサービス……TEL:03-635-5147

■お問合せは、平日AM10:00~PM5:00(日・祭日休)でおねがいたします。

通信販売サービス

送料無料

●すぐに手に入れたい方、地方で手に入りにくい方で通信販売をご希望の方は商品名、機種名、メディアを明記のうえ、現金書留で。(AMD通販も同様。)





Marchen Veil I

夢を、冒険を、愛を、
そして悲しみを……。

全く新しいビジュアル、サウンド体験。メルヘン・ヴェールはコンピュータによるゲーミングワールドをこまごま進化させました。

まるで、絵本の世界からそのまま抜け出して来たようなキャラクター達、謎と冒険をはらんだストーリー展開を、静ひつな筆致とめくるめくような絵で綴ったビジュアルステージ。更に、専用のサウンドボードを装着すればダイナミックなサウンドが、あなたの耳を奪います。

メルヘン・ヴェールは、単なるゲームというフレームから、はるか超えたところに生まれたソフトウェア。コンピュータが語りはじめます。夢を、冒険を、愛を、そして悲しみを……。



PC-9801
PC-8801
PC-8801mkII SR
X-1全シリーズ
MZ-2500

DISK版 ¥7,900

5インチ・2DD・2HD 8インチ・2D 3.5インチ2DD

We Love Users!

たくさんのレターありがとう。

サコム・クラブの会員募集にたくさんの御応募をいただき、ありがとうございました。毎日届けられる手紙の束にスタッフ一同、大喜び。お手紙を下さった皆さんの顔を思い浮かべながら一通一通にスタッフ全員が目を通しています。そして、喜こんだり、励まされたりしながら、皆さんの御意見を参考に“メルヘン・ヴェールII”の開発にとり組んでいます。サコム・クラブは12月より本格的な活動を開始する予定です。現在、スタートに向けて、あれやこれや企画を練っているところですが、「こんなことをやりたい。」といった御意見等ありましたら是非お寄せ下さい。もちろん、入会の申し込みもお待ちしております。

スタッフ一同

★さて今回は、メルヘンヴェール I に関して送られて来た沢山のお便りの中から代表的な質問などを選んでお答えしたいと思います。

Q：隠しコマンドというのは本当にあるのでしょうか。

A：きっちりとあります。PC9801版に限って言えば、まずヴェールのパワーをアップする、ヴェールのマックスをアップする、無条件に次の面へ進む、ヴェールが無敵になる、などがあります。概ね通り、メルヘンヴェール I を終了の方には、この中のあるコマンドだけをお教えしております。

Q：「霧の向こう」で、洞窟を照らすランプがみつからないよーん。

A：この質問は結構多いんです。中には、このランプなしで全面クリアした気合いの入ったユーザーもいました。さて出し方なのですが、まずむやみに敵を殺していたら永久にランプは出現しません。それと、単純に岩や木を壊していてもランプは出現しません。それではもう一度トライしてみてください。

Q：「氷の世界」から先に進めないんですけど。

A：「氷の世界」はメルヘンヴェール I の最大の難関です。この面の最終目的は、氷に閉じ込められた海神ネプチューヌスの娘を救い出すことです。その為には、氷をとくす薬を持って娘の所まで行かなくてはなりません。この薬を持っていないと永久にこの面はクリアできないのです。ただし、この薬の出しかたは大変困難なものです。まず鏡を出して……。おっと、ここから先はあなた方が考えてくださいな。

Q：メルヘンヴェールIIはいつ発売するんですか。またIとの関連は。

A：IIは今年の3月発売予定です。勿論、Iがなくてもプレイできますが、王子の旅は一層つらいものとなってしまいます。Iを終了してからIIをプレイするのがメルヘンヴェールの本道というものです。果たしてヴェール族となってしまった王子は、もとの人間の姿に戻るのでしょうか。愛する姫にふたたび会えるのでしょうか。また、王子になりました魔法使いとの決着は……。すべて、メルヘンヴェールIIによって解決をみることになります。

Q：「AMD-98」とはなんですか。

A：弊社がPC9801用に開発したミュージック+ジョイスティックボードです。このボードをPC9801本体のスロットに取りつける事によって手軽にミュージックやジョイスティックでの操作を楽しむことができます。現在このボード対応のソフトは以下の通りです。また今後弊社が開発するソフトは全てこの「AMD-98」に完全対応します。

★「AMD-98」対応ソフト（61年1月現在）

「妖怪探偵ちまちま98版」 「レリクス」

「テグザ-98版」

「ブラウンス ラン」 「メルヘンヴェール I」 「ゾーン」

ボーステック 糺

糺ゲームアーツ

システムサコム

Q：NEC純製のサウンドボードには対応していないのでしょうか。また、「AMD-98」とのコンパチビリティはどうなのでしょう。

A：残念なことに対応しておりません。唯一、PC9801用3.5インチ版のみがU専用のFM音源ボードPC-9801-U-03に完全対応しております。なお、このディスクをU以外のPC9801に3.5インチのドライブを装着して立ち上げても正常に動作しません。「AMD-98」と純正のサウンドボードは、ベーシックのコマンドレベル（play 文等）では互換性がありますが、マシン語レベルでの互換性は全くありません。

■メルヘンヴェールで一部のPC-9801で、文字が読めないという現象がありますが、PC-9801本体のティップSW2の3と4をON（80字×25字モード）にしていると正常に動作します。

★メルヘンヴェール・Iを最後まで行くことができた方は証拠をそえて御一報ください。かくしコマンドをお教えします。

ハイパーアクションRPG

超越的疑似英雄体験遊戯



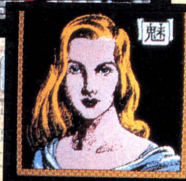
旅立つにはまず道場で修行をつむ。

最初に地表にある、武、智、識、魔、魅、捷、巧の7つの道場へ行き、旅立つ前に必要な能力を鍛練する。但し、道場に入門するにも金が必要、まず王に会見すれば、旅立ちに必要な金と少しの装備を与えられる、この金を元に自分を鍛えるのだ。

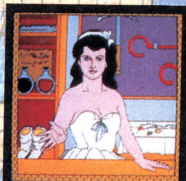
▲「魔」の道場では美しい魔法が師範。そこで魔法に対する抵抗力を鍛える。



▲「智」の道場は智慧（ウィズダム）を鍛える。



▲「魅」の道場に行き、この美女に会えば、なぜか魅力（カリスマ）が鍛えられる。



▲「魔」のアイテムショップ「ここは、魔法のアイテムを売っている唯一の店だ。しかし、どこにあるのか誰も知らない。

使えば使うほど上手になる。武器、魔法、アイテム……

これは、XANADUの重要なポイント。17種類の武器と34種類の防具（シールド17種、ヨロイ17種）、呪文の魔法17種類、アイテム17種類の全て1つ1つ経験値が設定されている。勿論、武器、防具を身に付けば、全てその形にキャラが変化する。この為、自分のキャラクター用に324ものパターンを用意しました。これは、目立たないけれど非常に大変な事なのです。

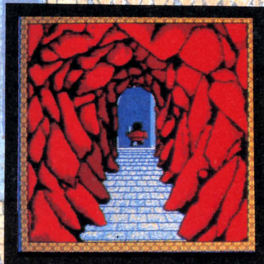
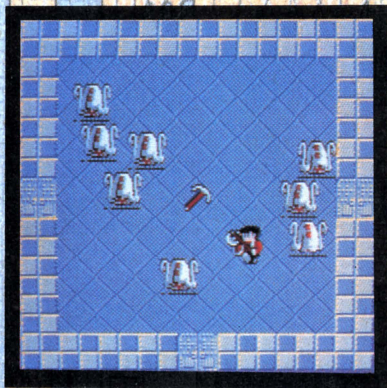
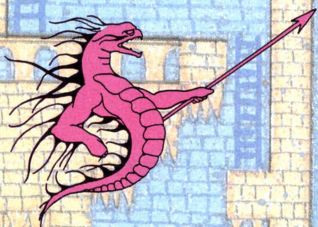


Inventory											
WEAPON	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	001
Experience											
WEAPON	117	112	000	000	191	000	000	000	000	000	000
	205	000	000	000	037	000	000	000	000	000	000
SCROLL	116	000	035	000	000	000	000	242	031	191	000
	000	000	000	031	000	000	000	000	000	000	000
ARMOR	001	000	050	000	100	000	000	000	000	121	000
	159	118	000	000	000	000	000	000	000	000	000
SHIELD	004	000	100	065	100	000	072	000	040	000	000
	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
ITEM	100	100	100	100	100	100	000	050	070	000	000
	100	050	100	040	000	050	100	000	000	000	000

Hit any key

白熱の戦闘

モンスターに遭遇すると画面全体がバトルフィールドに変化。そして画面中を自由に動き回り、モンスターと闘うのだ。



XANADU

仕麗歡樂宮

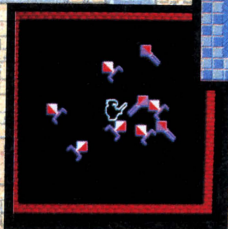
ザナドゥ



(A new type real time role playing game by Falcom)

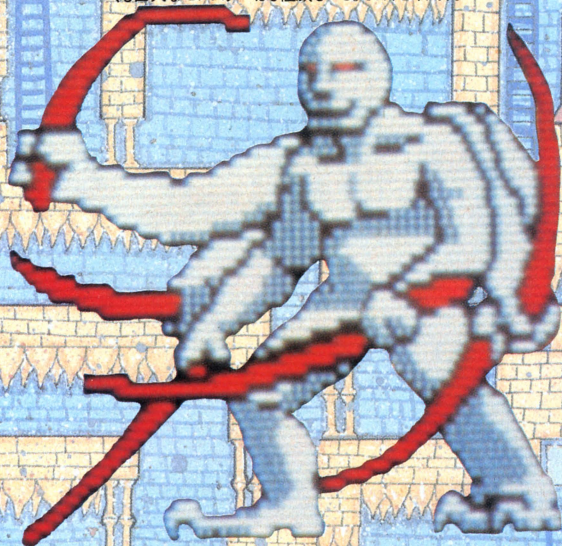
魔法を使え

数多い魔法はなんと誘導をもてきてしまう。しかし、モンスターも魔法を使うものがあるので注意をする。



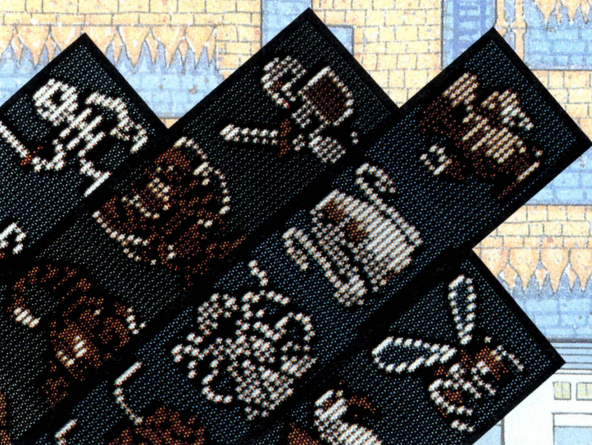
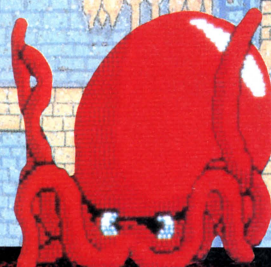
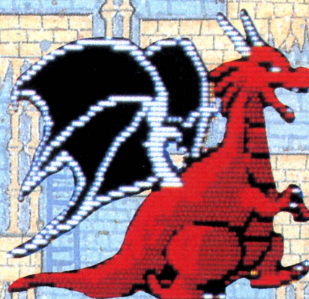
宿敵！巨獣族との対決！！

なんと、この世界には、巨獣族もいたのだ！10倍近くも巨大なモンスターは5種族もいる。さあどう闘う。



モンスター

モンスターは100種族にも及び、各種族におのおの208種類のパラメーターデータを持ち、様々な性格、性質及び行動を示します。魔法が効かないモンスターや武器では倒せないモンスターもいます。又、中には魔法を使うものもあるので気をつけなければなりません。(誘導攻撃魔法を使うものもいます。)



●何も持っていないいさむキャラクター。

●王様会った後、短剣とシルクをきている。
素手だぜ //

●短剣とシルクだが、
スモールシールドだぜ。

●短剣とシルクだが、
ラージだ。

●短剣とプレート。
スモールシールドをつけた。

●短剣とプレートだけ。
シールドはない。

●バトルスーツをとった、ドラゴンスレイヤーとラージシールド。●最強

●バトルスーツをとった、
ホーバルウェポンと
スモールシールド。

●バトルスーツをとった、
ホーバルウェポン
と素手。
●バトルスーツをとった、
+2バトルアックス
とラージシールド

●バトルスーツをとった、
+2バトルアックスと
スモールシールド

●バトルスーツと
+2バトルアックス

●バトルスーツをとった、
ランスとラージシールド。

●バトルスーツをとった、
ランスとスモールシールド。

●バトルスーツをとった、ランス
をかきえる。

●バトルスーツをとった、短剣とラージ。

●バトルスーツをとった、
短剣とスモールシールド。

君はかつて、これほどの主人公バリエーション、 魔法バリエーションを目撃したことがあるか。 ハイパーアクションRPG——XANADU。

スペクタクルス

Spectacles

敵の能力と持ち物
が見れる、不思議
なメガネ。



400フィート下に敵発見 /



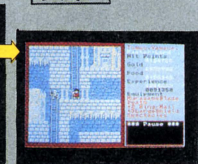
スペクタクル発射 /



表示がスクロール



敵の全てが判別



いさ攻撃 /

キャンドル

Candle

敵の姿に化ける、ローソク。



この先に敵のうごめき音か



ローソクを用意



変身 /



こきげんよう同志諸君 / とみせかけて //



敵が油断したところを魔法で攻撃



デーモンズリング

Demons Ring

姿を消す魔法の指輪。



暗闇の中から突然敵が /



指輪よ / 我姿を消したまえる



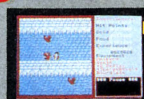
姿なき攻撃に敵うろたえる



アワーグラス

Hourglass

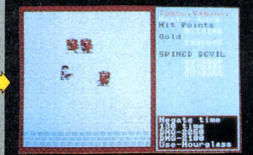
時間を止める砂時計。



足の早い敵に遭遇



時間は止まれ //



敵は宝箱にひびはたてたてあつた

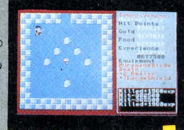


バランス

Balance

全ての箱を
開ける天秤。

ひとつずつ箱を開ける
のが面倒臭いという
あなたに //

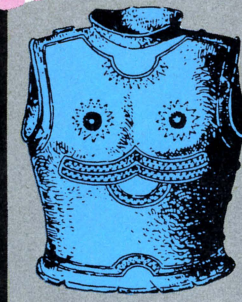
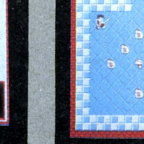


デス

Death

相手に恐怖の死を
投げかける。

手強い敵に見つかってしまった
最強魔法"Death"はこんな時に使おう

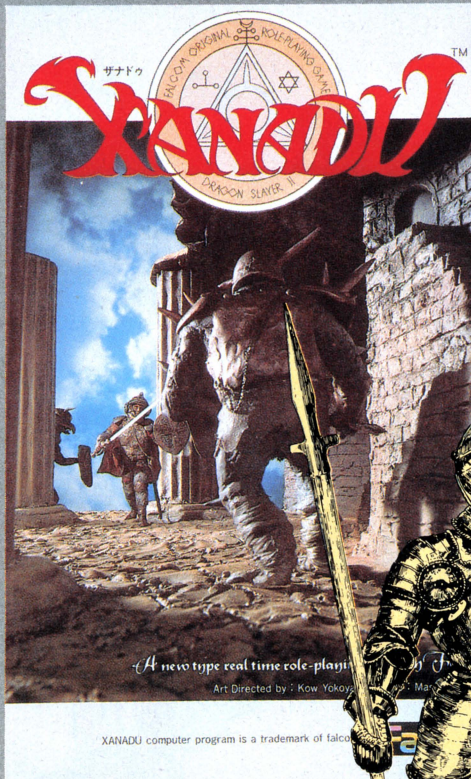


緊急発売!
XX7 テープ版
(2本組) ¥6,800

●ハンドアックス、ハーフプレートを持っている。
たてはスモールシールドだ。

●ハンドアックス、ハーフプレートを持っているが
ままだ。(だてがない)。よい
ハーフプレートだ

主人公のキャラクター・パターン数、なんと392。



まず君は王に会える。ここで、旅立ちに必要な金と少しの装備を与えられる。君はこの金を元に自分を鍛えるのだ。そこで、地表にある武・智・魔・魔・魅・捷・巧の7つの道場へ行き、旅立つ前に必要な能力を鍛練する。そして、君は地下迷宮の世界へと冒険を開始する訳である。地下には武器屋があり、また店では入手できない武器も数多くある。その数、実に17種類の武器、34種類の防具(シールド17種、ヨロイ17種)。

もちろん、武器、防具を身に付ければ、全てその形にキャラクターは変化する。そのパターン総数は、なんと324種類。これは、目立たないけれど、非常に大変なことなのだ。さらに、これら武器、魔法、アイテムは使えば使う程、上手になる。つまり、長い間使っていた短剣の方が、買ったばかりのSwordよりも、ずっと強いということなのだ。これは、XANADUの重要なポイントである。



● ハンドアックスを手に入れて、よろしいはリンクメールだ。たてはラージシールドだ。

● ハンドアックスを手に入れて、よろしいはリンクメールだ。たてはスモールシールドだ。

● ハンドアックスを手に入れて、よろしいはリンクメールだ。たてはスモールシールドだ。

● スオートとクロス それにスモールシールド。

● スオートとクロス、それにラージシールド。

● スオート、ハンドプレートをつけている。素手だけだね。

● スオート、ハンドプレート、スモールシールドを買ったば。

● スオート、ハンドプレート、ラージシールド。強いッ。

● クロスに素手だガスピアー(や)を買った!

● クロス、スピアー、スモールシールドを持っている。

● クロス、スピアー、ラージシールドを持っている。

● だてがないが、プレートのないのと、スピアーを持っている。



PC-8801/mkII/SR
PC-9801F/U(2DD)
PC-9801(2D)
FM-7/NEW7/77

★3.5 ディスク版
★5 ディスク版
各ディスク2枚組
(2DDは1枚組)
¥8,700

● PC-8801、PC-9801(2D)用のみ2ドライブ必要。
● 他は1ドライブで使用できます。

PC-8001mkII SR
PC-8801/mkII/SR
FM-7/NEW7/77

★テープ版 ¥4,800
★3.5 ディスク版
5 ディスク版
¥7,200

★テープ版2本組 ¥5,900
★3 ディスク版
5 ディスク版 ¥7,200



X-1turbo (turbo専用)
PC-8801/mkII/SR
PC-9801F/m/U
FM-7/NEW7/77

★3.5 ディスク版
★5 ディスク版
¥7,200

Falcom
日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19
カトービル

TEL.0425(27)4121(代)

通信販売 送料無料

▶ 通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・ログイン係宛までお申し込みください。

● スタッフ募集: 君もプロフェッショナルになってみないか? あなたのオリジナルティを大切にします。(バイト可)

<p>XX/C/F XX/turbo/turboII</p> <p>PC-8001mkII専用 PC-8801/mkII専用 PC-8801mkII/SR/FR/mk専用</p> <p>PC-9801mkII/8/10/U/VF/VM</p>	<p>テープ版(2本組) 5 ディスク(2枚組) ● シングルディスクでも使えます</p> <p>5 ディスク(2枚組) ● シングルディスクでも使えます</p> <p>5 ディスク 2DD、2HD 3.5 ディスク 2DD</p>
<p>¥6,800 ¥7,800 ¥7,800</p>	<p>¥6,800 ¥7,800 ¥7,800</p>

● その他の機種の発売時期は未定です。

● スモールシールドと、プレートのいいのと、スピアーを持っている。

完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現●1秒間10コマ表示

日本サンライズ制作の
オリジナルキャラクターが大活躍

新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為に、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。

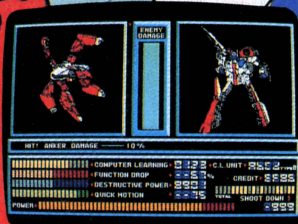
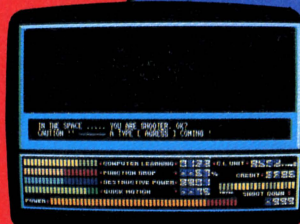
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞—オンディーナが存在する。男達の大半は自分の“愛機”をもち、オンディーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かきだ。果てしなく続く闘い……自由とは平和とは……そして迫りくる決断の日……

適合機種 PC-9801 PC-8801 FM-7 X1各シリーズ(ディスク版)

価格 ¥7,900 (ディスク2枚組)

ディスクに注目

日本初、オリジナル・カラー・イラストをフロッピーディスクに採用しました。



サンライズ制作のオリジナル
セル画が100名様に当たる。

プレゼント

くわしくは、製品パッケージ
の裏面をごらんください。

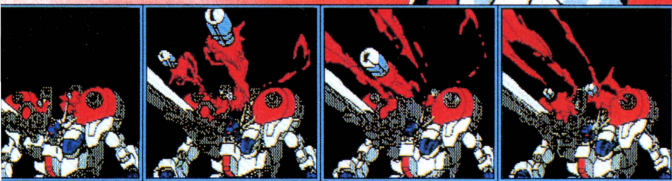
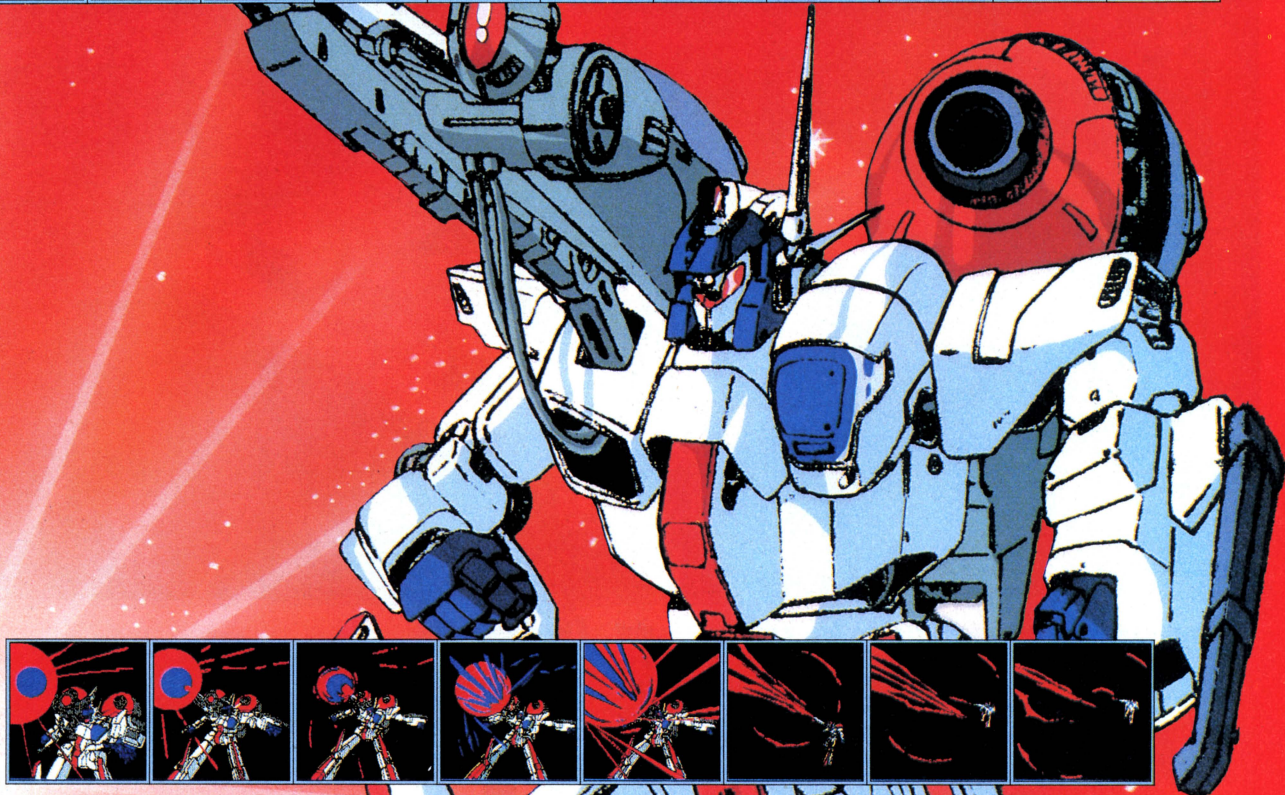


CRUISE CHASER

BLASTY

クルーズ チェイサー ブラスティ

動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。



“アグレスAタイプ・
距離250-Auto Pilot・解除”
コンピュータ合成ウオイスが響く。
無機質な
ガンナーに変形。敵を見つけると同時に、
トロンボンを発射した…。

プラスティー発売記念

★ 大特典 ★

メカ満載の豪華設定資料集

テーマ曲集ソノシート

オリジナルステッカー

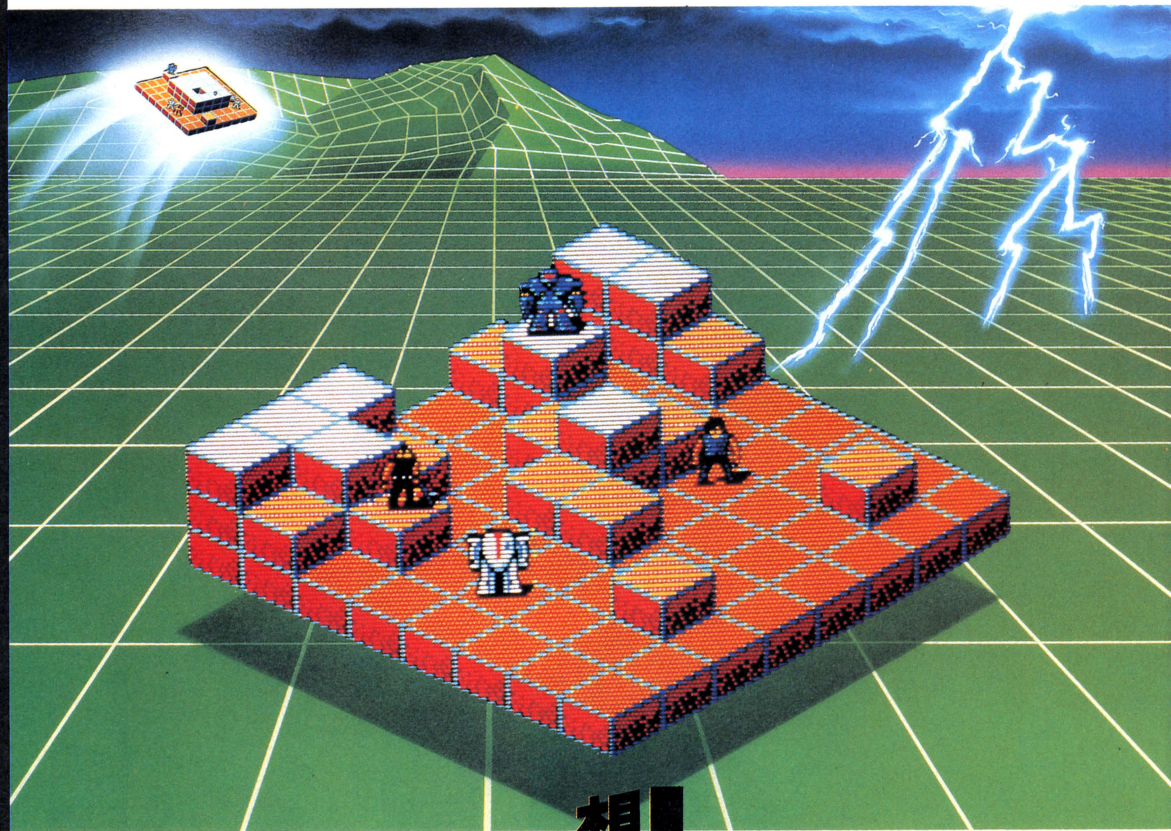
オリジナルキャラクター
&アニメーション

©日本サンライズ

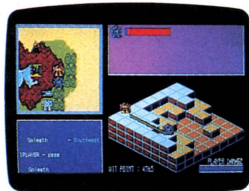
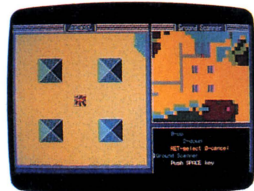
SQUARE

スクウェア

〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F PHONE 044(63)6201



核戦争後、地球に生存したわずかな人々が、ささやかに街を築いてきたが、突如“悪魔”とその手下たちが人々を襲いはじめた。いま、一人の戦士が“悪魔”に挑んだ。傷つき、倒れ、また歩き続ける。長く、つらく、孤独な闘いの末に見るのは平和の光か、絶望の暗闇か。謎が謎を呼び、物語は大きな展開を見せる。



3D

かつて、体験できなかったろうか
ロールプレイングゲームの概念を打ち破る
3次元立体・戦闘モード。

敵に遭遇すると戦闘モードに突入。

バリエーションが“数百パターン”に及ぶ、3Dバトルフィールドが出現!! 立体的な地形図の上で壮絶な闘いが始まる。この複雑な地形と多彩なアニメーション処理がリアルな戦闘シーンを演出。テクニックと頭脳プレイが要求される、RPGでは日本はおろか、世界でも類を見ない進化したゲームだ。

実戦さながらのスリルと興奮がキミをとらえて離さない。

想像をはるかに超えていた



新世紀SF・RPG

ジェネシス

適合機種 PC-9801シリーズ E/F/M/U2/VF/VM
価格 ¥5,800(ディスク版) 5inch/2DD 3.5inch/2DD
スクウェア 〒233 横浜市長北区日吉本町1776小島ビル3F ☎044(63)6201

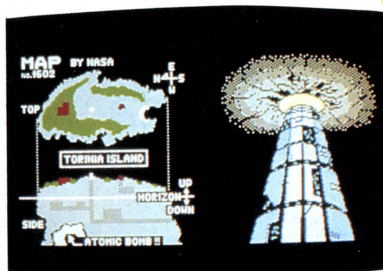
WILL

ウィル (デス・トラップII)



■全編を綴る、驚異のアニメーション効果!!

- 瞬間画面表示、アニメーション効果によるスピーディーなゲーム展開。
- ローマ字カナ変換入力、マルチウィンドウによる持ち物表示、方角・マップ表示、会話モードなど多種多様のモードを備えた親切設計。
- 1場面にて150以上ものコマンド対応、隠しコマンドで隠れキャラ出現!
- FM音源(SR)、PSG(X1、FM-7)によるサウンド効果、迫力のテーマ、効果音



新発売

- FM-7/77シリーズ
- 好評発売中
- PC-9801/シリーズ
- PC-8801シリーズ
- X1turbo

ディスク版 各5,800円

ドラゴンスレイヤー

※この商品は日本ファルコム株式会社より許諾を受けて開発したものです。

■不思議感覚のリアルタイムRPG

ドラゴンスレイヤーって、一体どんなゲームなんでしょう?

軽〜いキータッチで迷路を走りまわり、色々なアイテム集めてパワーアップしながらモンスター達と闘うリアルタイムゲーム。しかも面白いキャラクターが沢山でてくるファンタジーゲーム。その上、経験値が上がると8種類の魔法が使えるロールプレイングゲーム。これじゃあ中毒になるのも無理ないゲームだよな。

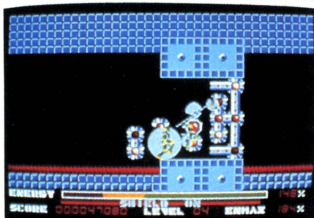
好評発売中 MSX ロムカートリッジ(RAM16K) ¥5,200
PC-9801シリーズ ディスク版 ¥7,200



THEXIDER テグザー

△X1/C/F/turbo
¥6,800(D)¥5,800(T)

■惑星ネディウム探査指令・地下要塞の核を破壊せよ!!



ジョイスティックでリアルな操縦感覚! 8方向スクロール、変形アニメ処理とグラフィックも充実。全自動照準ビーム、バリアを駆使して惑星ネディウムの謎を射て!

◎このソフトはジョイスティック専用ゲームです。(1,2トリガー共通)

お手持ちのテープ版をディスク版にヴァージョンアップ致します。テープカセットに2,000円をそえて、現金書留でスクウェアまでお申し込み下さい。折り返しディスクを発送致します。(送料送料)

※ご注意…このソフトはX1Dではご使用になれませんのでご注意下さい。

※この商品は株式会社ゲームアーツより許諾を受けて開発したものです。

MSXで、びっきい大活躍!!

らぶてつく2

Laptick 2

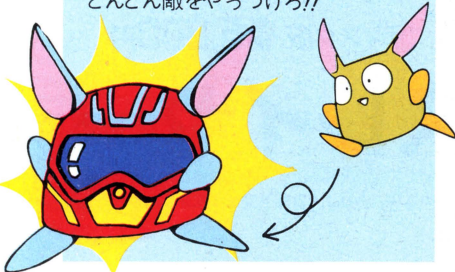
パワーアップがゲームの決め手!!

パワーアップは **2** パターン
どっちもゲージに気をつけろ!

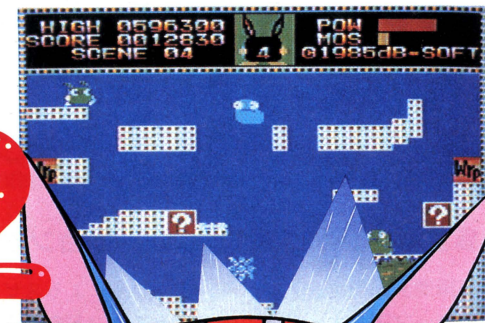
注意!!

パワーレベルゲージ

隠れパワーでスーパーびっきいに!!パワーがあるうちに、
どんどん敵をやっつけろ!!



こわいものなし!!
スーパーびっきいに
変身!!



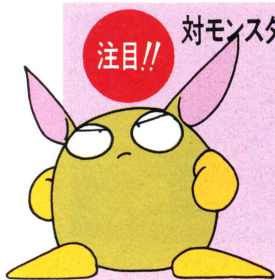
MSX ROM版 4,900円

※MSXはマイクロソフトの登録商標です。

注目!!

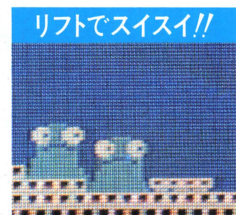
対モンスターレベルゲージ

敵をやっつけて
FULLにしよう!!
バリバリの強さ
に、モンスター
がまいてしま
うぞ!!



MSX
オリジナル

ドタバタ・ハラハラ40面!! ゲームにリズム・3つのしかけ!

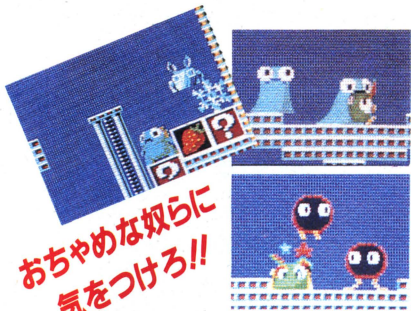


危険があふない! モンスターランドはパニック続出!!

Laptick

やられか たさえ、タダモノじゃない!!

いろんな形のモンスター。
だから、やられ方もバラエ
ティ! こんなにアクション
してるGAME OVER、初め
てだ!!



おちゃめな奴らに
気をつけろ!!

PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR
(PC-8001mkII/SR共用)・X1ターボ&X1シリーズ
FD版..... **6,800円**

T

通販のご案内

(送料無料サービス)

ご注文は■現金書留:デービーソフト・インフォメーションセンター「通信販売3係」(住所 〒060札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル)まで ■銀行振込:「たぐん札幌駅前支店 普通053-053」 ●商品名 ●対応機種名 ●個数 ●お客様の住所 ●氏名 ●電話番号を書いたメモを同封(銀行振込の場合は、ハガキに記入)のうえ、あらかじめご連絡下さい。



楽しさをレイアウト!! ゲームデザイナーは君!!

FLAPPY

FD版は コンストラクションがついてる!!



バランスそろえて200面

レイアウト表示で、100面まとめて見られる。だから!! じっくり見て、難しさのバランスを考えよう! コピー機能を使えば、面の並び替えもできる!!

スーパーMZ	3.5FD	6,800円
PC-8801mkII/SR FM/IR/TR (共用)	テープ	4,500円
PC-8001mkII/SR	5FD	6,800円
X1ターボ&	テープ	4,500円
X1シリーズ	5FD・3FD	6,800円
PC-9801	5FD(2D+2D)	6,800円
シリーズ	5FD(2HD)	7,800円
	3.5FD(2DD)	7,800円

みんなが知ってるおもしろさ!!
フラッピーも大好評!

PC-6001mkII	テープ	4,500円
PC-6601	3.5FD	6,800円
PC-6601SR	3.5FD	6,800円
X1ターボ&	テープ	4,500円
X1シリーズ	5FD	6,800円
X1D	3FD	6,800円
PC-8001mkII	テープ	4,500円
FM-7	テープ	4,500円
	5FD	6,800円
FM-77	テープ	4,500円
MZ-1500	QD	4,800円
S1	テープ	4,500円
	5FD	7,800円
IBM-JX	3.5FD	7,800円
FM-16β	5FD	7,800円
PC-9801	5FD	6,800円
	8FD	8,800円

ハートを直撃! 3つのMSXゲームパワー!!

征服できた? 2つのフラッピー

FLAPPY



テープ版・57面
.....3,800円
ROM版(Limited85)・100面
.....5,800円

アニメ感覚のシューティング!

VOIGUARD



テープ版
.....4,200円
ROM版
.....5,800円

スペースウォーズにエキサイト!

ZEXAS



ゼクス(テープ版).....3,800円
ゼクスリミテッド(ROM版)
.....5,800円
※「ゼクス」と「ゼクスリミテッド」ではゲーム内容が異なります。

※MSXは、マイクロソフトの商標です。



スーパーMZ用	3.5FD	6,800円
PC-9801	5・2DD	6,800円
シリーズ	5・2HD	7,800円
	3.5・2DD	7,800円
X1ターボ&	テープ	4,800円
X1シリーズ	5FD	6,800円
PC-8801シリーズ	5FD	6,800円



ファミコンゲームに
挑戦!!

がんばった君には、
dB・オリジナルグッズを
プレゼント!!

(くわしい応募方法は、取扱説明書・
テクニックブックを見よう!)

ハイスコアを
マークしたら!!

頭脳戦艦ガル

- 20万点以上.....
- ジスタスバッジ
- 100万点以上.....
- ガル勲章
- ウォルガードII
- 30万点以上..... 戦士バッジ
- 100万点以上..... 革命勲章

スーパー4オプション

ウォルガードII



4,900円

ロールプレイングゲーム
興奮のスクロールRPG

頭脳戦艦ガル



4,900円

50面クリア..... ユニコーン賞

100面クリア..... エビラ賞

150面クリア..... フラッピー賞

200面クリア..... ブルースター賞

50面
クリアごとに
認定証

パズル&アクション!!

FLAPPY



5,500円

大好評!! ゲームのすべてがわかる本

頭脳戦艦ガル テクニックブック..... 各390円

ウォルガードII

フラッピー テクニックブック..... 450円

※ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

開発 発元 デービーソフト株式会社
インフォメーション/(〒060)札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル
センター ☎(011)251-7462 FAX G.I.I.(011)241-6257

TOTAL SOFTWARE HOUSE

dB-SOFT



実戦の興奮・面白さ最高潮。

最強麻雀ソフト

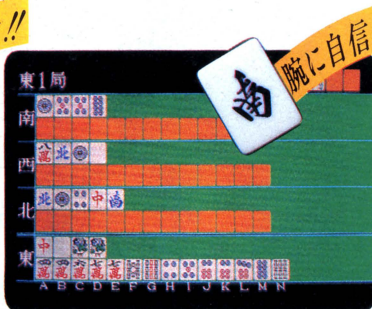
始皇帝

人工知能が、最強の麻雀ソフトを創りあげた。実戦の興奮をそのままに磨きあげられた、高度な思考ルーチン。頭脳と知能の戦いが、今ここに始まる――。



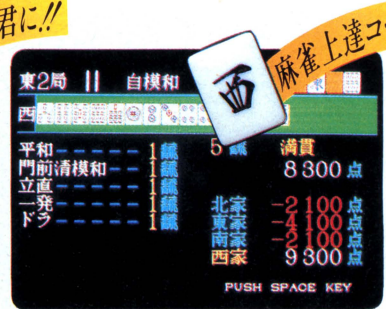
自由自在にルール選択。

スピード・持ち点・場の設定など、多種にわたってルール選択が可能。もちろん実戦気分の本荘モードもある。



実力に合わせて、戦局大勝負。

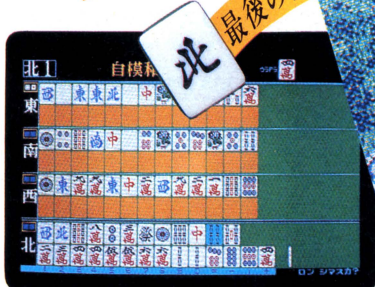
自分のレベルに合わせた戦局ができる、また打ち手によって勝負が変わるセレクト方式。



初心者も安心、学習機能。

初心者には、基本的打牌法から得点計算まで学習できる研究モード付き。

その力は雀史を変える。



他に敵なし/最強の思考ルーチン。

最強の思考ルーチンが勝負に出る。一局のみの勝負から、半荘終了まで、人間の思考回路にもとづいた勝負が可能。



麻雀ファン待望!!

好評発売中!

■PC-8801/mk II/SR/FR/MR/TR/
PC-8001mk II SR(共用)
5FD版…………… 6,800円
X1用も近日発売!



ゲームする。

今年は、
ちょっとまじめに、
パソコン
やる方に!

通販のご案内
(送料無料サービス)

ご注文は■現金書留:デービソフト・インフォメーションセンター「通信販売3係」(住所 千060札幌市中央区北1条西7丁目 住友海上札幌ビル)まで。■銀行振込:「たぐさん札幌駅前支店 普通053-053」。

感度良好。16ビット感覚。 高機能ワープロ

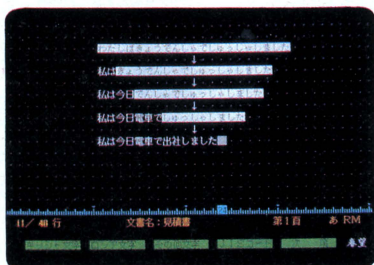
春望

MODEL 20

グラフィックエディタ、通信機能をはじめ4つの特殊機能をプラス。
パソコン新時代のワープロ「春望」は遊び感覚をとらえた高機能
ワープロです。さあ、春望でちょっと粋にワープロケーション……。

リズム感覚で文章作成。

「新」重文節変換方式を採用。複数行の文でも「☐」キーを押し続けるだけで簡単に変換します。



カラー印字で印象あざやか。
強調する文字に利用すると便利。



君の国語の先生。

辞書はなんと約45,000語と豊富。

4倍・横倍・縦倍・全角・半角・1/4角

豊富な文字サイズで多彩な表現ができる。

春望には友達がいっぱい。

他ソフトからのデータ読み込みにも対応。

網かけ、帯やアクセントに
シャレた感覚を



文字複写も簡単に
できます。

驚異のハイコストパフォーマンス

PC-8801シリーズ(PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR)に対応 (MRは20モーフ)

2D 34,800円 春望MODEL20/2HD 37,800円 (PC-8801mkII MRに対応)

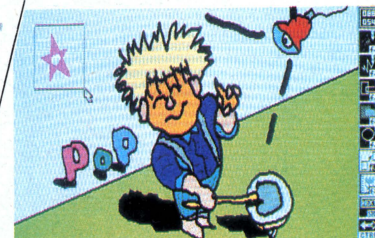
春望は高機能ワープロ + 4 特殊機能

プラス1 計算機能

手紙のあちこちの数字を計算できる。

プラス2 グラフィックエディタ

楽しくイラストを描いて、カラフルなコミュニケーション。グラフィックエディタやカラー印字を使えば、君だけのオリジナルハガキがつくれる。



プラス3 ユーザーカード

約2,000人のファイル可能。君の住所録を春望文書ディスクに。

プラス4 通信機能

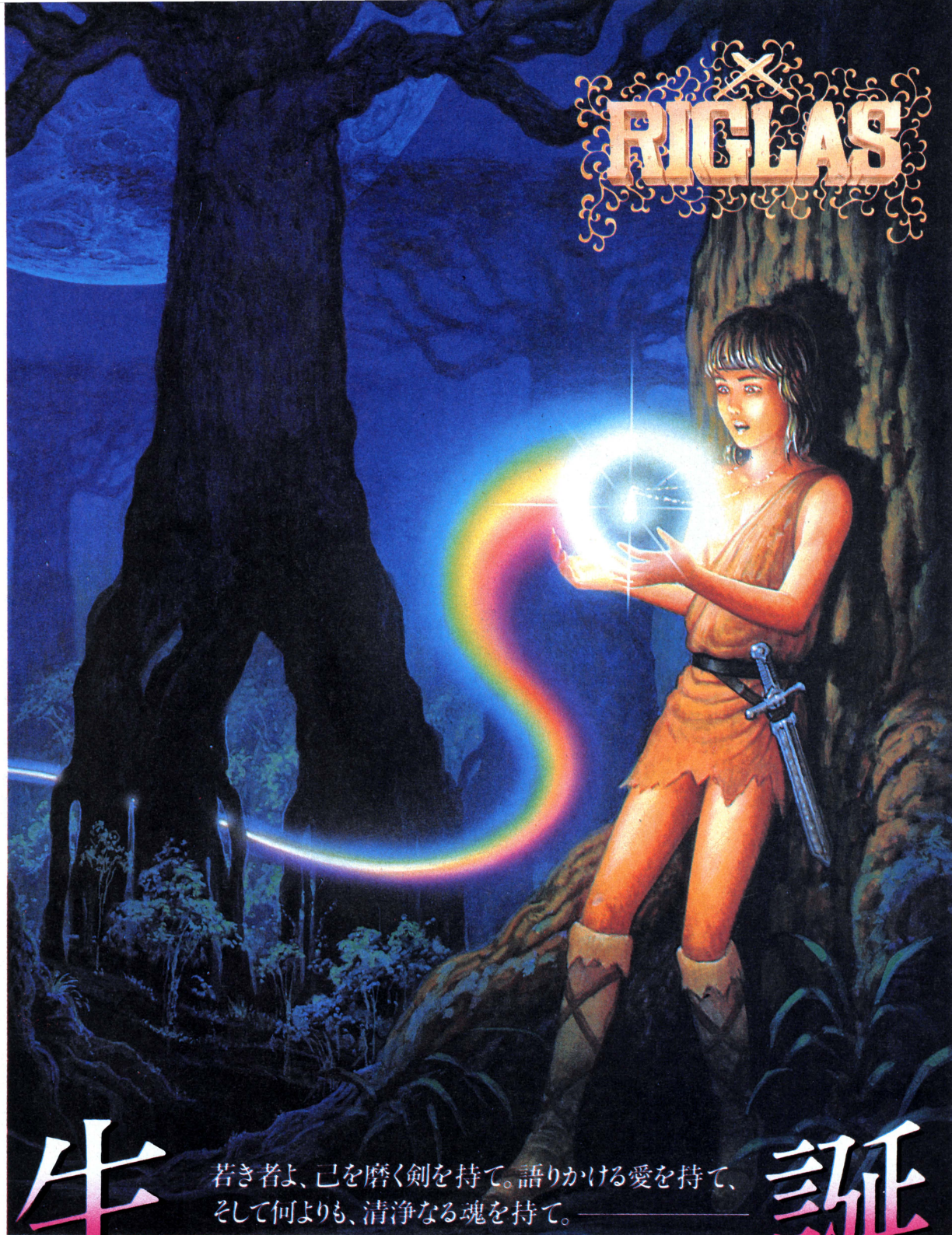
ラブレターだって送れる。遠く離れたところでも文書やデータの伝送が可能。



ワープロする。



RIGLAS



生

若き者よ、己を磨く剣を持て。語りかける愛を持て、
そして何よりも、清浄なる魂を持て。

誕

好評発売中!!

PC-8801
/mk II / SR / FR / TR
SXT / SXT turbo
5インチ 2D 定価6,800円

他機種移植・カセット
3月発売予定

—リグラス—

今までのゲームにない、ヒューマニズムにあふれたシナリオコンセプト。息をもつかせぬ、冒険また冒険の連続。あの俊才森田和郎率いる超絶プログラマー軍団「ランダムハウス」の自信作。いまペールを脱ぐ、壮大無比、心臓乱舞のファンタジーロマン。



森田和郎総監督、シナリオ山口祐平

ソフトウェア開発

RH
RANDOM HOUSE

株式会社
ランダムハウス
埼玉県坂戸市末広町3-11
営業所 TEL.0298-42-1307

NEW WIND from WEST

TRINITY

TRINITY

へ
如
月
〜

2.

ABYSS II、帝王の涙を征服された方

ミッション：ABYSSについて

ABYSS II 帝王の涙、楽しんでいただいているでしょうか？12月31日夜12:00に世界を救った英雄もいらっしゃるのでは？

ところで最近「ABYSS II を終わって、ABYSS I をしてみたくなった！」というお便りをよくいただきます。ABYSS I つまり、ミッション：ABYSS、別にお話しが続いているわけではありませんが、これからのモズ・シバットシリーズには、欠かせない1本です。

ABYSS II を「カンタンだ」と思われる方！

ABYSS I は解けるかな!?



次頁

Humming Bird Soft™

「道化師殺人事件」もう体験されましたか？

PC-8801ユーザーのみなさま、「道化師殺人事件」もうお楽しみいただけましたか？

イギリスの片田舎、ブライトンで起きた殺人事件を解決するため、ロンドン警視庁から派遣されたあなたの前に投げかけられる難問の山。アドベンチャーファンの方々には絶賛をいただいているゲームです。PC-8801版もPC-9801版同様、フルスクロールのグラフィックで息をもつかせぬストーリー展開をお楽しみいただけます。「アドベンチャーは苦手だな。」なんておっしゃっているあなたも、ぜひ一度挑戦してみてください。病みつきになることうけあいです。

soft office
THINKING RABBIT 2頁後

夢幻の心臓 II 私たちは甘かったの巻!

夢幻の心臓IIを応援していただき、まことにありがとうございます。実は発売前に『一番早く解く人でも、1ヵ月にかかるだろう』という自信があったのですが、不眠不休でプレイしたという、下記の人たちによって、その自信はもろくも崩れ去りました。まいった。

君たちはあんまり偉いので、ここに名前を発表します。(勉強もこれくらいやると成績が上がるぜっ!)

芦田玄一郎様	柿沼 勝則様	本田 耕市様
大矢 薫様	田辺 芳広様	土屋 淳様
遠藤 彰浩様	掛川 浩之様	その他多数!!

P.S. ヒントです。サルア城の船には乗れません。

3頁後

XTALSOFT™
Personal Computer Software

アクションゲームはこのゲームでスポーツの域に達した



惑星カブリの機械文明はついに人の力を必要としなくなり、人々は芸術やスポーツに力を注ぎ宇宙の楽園を作ろうとしていた。そんなある日一人の若者の死体が発見され、それをきっかけに各地で若者達の暴力行為や殺人・破壊があいついで起こった。最高評議会はそんな若者の力をゲームにより発散させることを考えついた。それがこのガーニャンである。彼らは衛星に洞窟を作りロボット、バイオ生物、他の惑星の凶暴な生物等を閉じこめ競技場を作った。スポーツとはいえ、すでにたくさんの若者達が命をおとしていた。10のポイントを取ってもどるのは、だれか！



GAGNAN ガーニャン

MSX

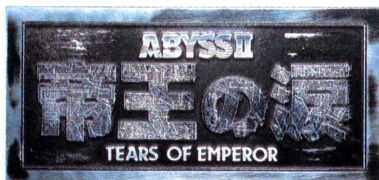
MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

カセット版 ¥4,200

(32K RAMが必要です。)

巷で噂のこのゲーム、PC-8801シリーズに移植完了。絶賛発売中!!

SFアドベンチャーゲーム



むかし 神 ひと粒の涙もちて 悪魔うち滅ぼしたもう



FM-7/new7	5"2D	¥6,800
FM-77	3.5"2D	¥6,800
PC-8801シリーズ	5"2D	¥6,800

(PC-9801シリーズ・X1・MZ-2500はただいま移植中です。)

SFアドベンチャーゲーム

ABYSS

標準宇宙紀3001年、銀河系・外宇宙<9惑星連合>の運命を賭けて、1人の戦士が、深宇宙へと旅立った。



FM-8/7/new7	5"2D	¥5,800
FM-77	3.5"2D	¥5,800
PC-8801シリーズ (2枚組)	5"2D	¥6,800

tape **ABYSS**

FM-8/7/new7 カセット版 ¥4,500



Humming Bird Soft™



〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号 ☎06(315)0541 (代)

開発スタッフ募集中 詳しくはお電話でお問い合わせください。

PROLOG

6, august, 1932

ロンドンから南へ50マイル、古くからの港町ブライトンに巡業中のサーカスの一座があった。テントも張り終え、あとは開幕を待つばかりのその日の朝、ピエロの死体がシャワーワゴンで発見された。死因は背中から心臓に達するナイフの一突。シャワーの水が出っぱなしになっていて、血はきれいに流されてしまっていた。あなたは捜査を開始する。ナイフ投げ、奇術師、猛獣使い、ブランコ乗り、団長、そして、もう一人のピエロ……。それぞれの証言と収集した証拠品から、しだいに明かになっていく事実。事件の背後にかくされた恐るべきくらみとは？巧妙に仕掛けられた殺人劇。犯人のねらいは？二転、三転する捜査のなか、警察をあざ笑うかのように発見される第2の死体。そして、あなたを驚かせる最後のどんでんがえしとは？



伝統的なミステリーの手法を取り入れ、書き下ろした原作をもとにTHINKING RABBITがあなたにお贈りする、本格派のためのディスクミステリー第2弾「道化師殺人事件」。このゲームは推理小説をコンピュータにプログラミングしたものです。あなたが刑事になり事件を解決してください。コンピュータゲームの方向を示す最高傑作、ついに登場。フルスクロールのグラフィックがゲームの常識を打ち破りました。

soft office
THINKING RABBIT
〒665 宝塚市中洲1-2-24-503 ☎0797-73-3113

注：PC-9801シリーズには高解像度モニター(640×400)が、2枚組には2ドライブが、漢字ROMが組み込まれていない機種に関しては漢字ROMが、それぞれ必要です。

好評発売中です!!

移植完了!!

PC-88001シリーズ用

Meurtre d'un Clown.

道化師殺人事件

PC-9801/E/F	5インチ2D、2DD兼用	¥7,800
PC-9801/E/F	8インチ2D(1枚)	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801m2	5インチ2HD(1枚)	¥7,800
PC-8801シリーズ	5インチ2D	¥7,800

(PC-9801シリーズ8"2D及び5"2HD以外は2枚組です。)



これは、ひとつの事件だ

クリスタルソフトの代表作となるのは必至。超大型RPG登場!!これはひとつのニュースだ。

秘密のベールをぬいで登場。



秘密のベールをぬいで

夢幻の心臓II

前作「夢幻の心臓」がなくても遊べます。



夢幻の心臓シリーズ第2弾。戦士の冒険は遂にクライマックスをむかえる!

- プログラムはすべてマシン語で書かれ、より速く、より簡単な操作でゲームが楽しめます。
- ゲーム中のほとんどの部分はテンキーだけで操作でき、もちろんジョイスティックも使えます。*
- ディスク2枚に収められた「エルダーアイン」の3つの世界を仲間と共に冒険します。当然1ドライブで使えます。
- あなたの行動は、つぎつぎとデータディスクに記録され、ゲームの世界を作りあげていきます。
- ゲームに付いているヒント請求券を使わずにゲームを終了された方には、すてきな終了認定証のプレゼントが待っています。

一番早く元の世界に甦るのは、あなたかも知れません。戦士たちの幸運を祈ります。

*テンキーとZ、Xまたは、スペース、リターンに対応しているジョイスティックが使えます。

PC-8801/mkII/SR
5" 2D×2枚組 (1ドライブで使えます。) ¥7,800

夢幻の心臓II

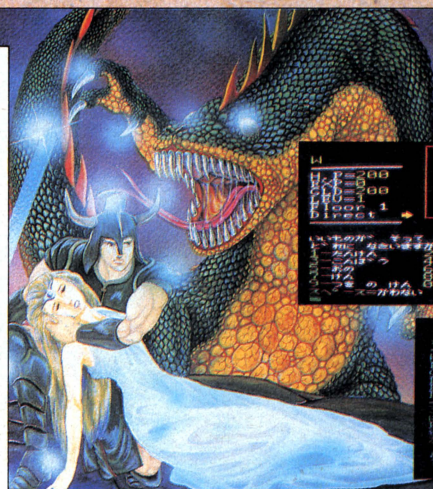
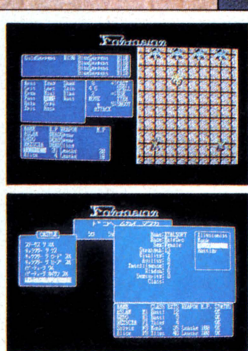
〈開発スタッフ募集〉クリスタルソフトでは、マシン語でゲームを作るスタッフを募集しています。学生アルバイトも可能です。(アルバイトは大阪近郊の方に限ります。) 御希望の方、又はお問い合わせは、クリスタルソフト開発スタッフ募集の係まで電話で御連絡ください。お待ちしております。

〈通信販売のお知らせ〉①現金書留の封筒を用意する。②御希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。③商品の代金を入れる(送料は無料です)④郵便局へ持って行く。(速達はダメ!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。約一週間程でお届けいたします。

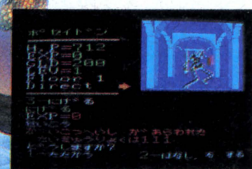
バイクと、SFが好きで、今より20歳若かったおやじ。
式拾年前のおやじに
教えてあげたいな。
 あの頃に戻れるなら、この楽しさを教えてあげたいな。



おやじの愛読書。(もちろん20年前の)
 そして僕のゲームソフト。
 いつの時代でも、「すごい興奮」が用意されているんだね。



リザード



ファンタジアン

本格的と銘打つには、あまりにも初心者向けのR・P・Gが多すぎた。今までの初心者向けR・P・GやR・P・Gもどきでは満足できない上級ゲーマーの方をファンタジアンの世界へ誘います。

難易度……★★★★★

PC-9801M/VM(5" 2HD) PC-9801U2(3.5" 2DD)
 PC-9801/E/F/VF(5" 2D・2DD共用) PC-8801/mk II
 /SR(5" 2D/TAPE) PC-8001mk II SR専用(TAPE)
 X-1/C/D/turbo/F
 (5" 2D/TAPE)
 X-1D専用(3" 2D)
 DISK ¥7,300 TAPE ¥5,800

伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々の罠に、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向かった。はたしてあなたは、リザードが姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されている「真実の書」を手に入れることができるか！
 難易度……★★★★★

X-1/C/D/turbo/F TAPE ¥4,800 5" 2D ¥6,800
 X-1D専用(3" 2D) ¥6,800 PC-6001mk II/SR TAPE ¥4,800
 S-1 TAPE ¥4,800 5" 2D ¥6,800 5" 2HD ¥7,800

XTALSOFT
 Personal Computer Software

クリスタルソフト株式会社

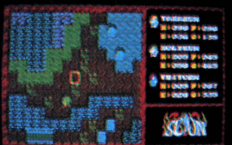
●〒533 ●大阪市東淀川区豊新3-8-11 ●TEL: 大阪06(326)8150
 ●ユーザーサポート: 月曜～金曜AM11:00～PM5:00



A FANTASY ADVENTURE ROLE-PLAYING SCION

シオン

2つの太陽が沈むと、悪魔どもが血をすすり狂舞する…。美しく平和だったシオンの世界に、醜い怪物と恐ろしい魔力を継いだ邪悪の神“ベータ”が住みつき、国民は恐怖におののきながらひっそりと暮らすようになっていた。国王サン・ガールII世のもと、多くの勇者が邪悪の神“ベータ”を倒すべく旅立っていったが、怪物と魔力にうち勝ったものは今だかつていない。サン・ガールII世の悲痛な呼びかけをうけた勇者たちは、勇気と力を持って!



- マルチキャラクター・マルチバネディ (マルチバネディ)
- 4方向スクロールフルグラフィックマップ
- 数十種類のモンスター&アイテム
- 100種類以上の会話メッセージ
- ユニークな戦闘モード・高速3D迷路
- マルチセーブ機能・オールマシン語

発売中 PC-8801/mkII/SR(5"2D) ¥6,800

近日発売 FM-77/AV(3.5"2D) ¥6,800

●X-1シリーズ、PC-9801/F/VF/VM対応も続々発売予定!

今……冒険が始まった。

不気味なほど静かな海に、深い霧につつまれた孤島、ルワンダ島がある。かつてそこは、平和な島であった。しかし、あまりにも平和であったがゆえ、突然、妖怪「ペイ・バルーサ」が手下を引きつれこの島に攻め込んできた。島はあっという間に征服され、人々は地下奥深くに閉じこめられてしまった。「ペイ・バルーサ」は妖怪どもを島のあちこちに放ち、権力をほしいままにした。「昔より伝わる五色の妙薬を手にかけることができるのなら、あの島に平和をとりもどすことができるのじゃが……」と、ある老人がつぶやいた。それを聞いてひとりの勇士が立ち上った。その名はトリートン……

A REAL TIME ROLE-PLAYING

トリートン



僕は夢中で剣を振っていた。

- フルテクニックマシン語による、高度な重ね合せ移動処理(S.H.T方式)
- リアルにスムーズに動くアクション
- 瞬間画面切換による広大なフレックサフィックマップ
- オールマシン語。データセーブ機能あり

新発売

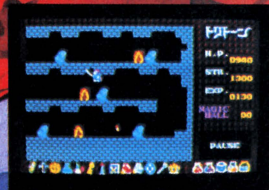
MSX (32K)

(テープ版)
¥4,800

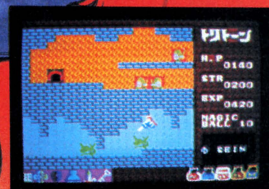
発売中 PC-8801/mkⅡ/SR(5"2D)……………¥6,800
新発売 PC-6001mkⅡ/SR(テープ版)……………¥4,800
X-1/F/Turbo(5"2D)……………¥6,800
X-1/F/Turbo(テープ版)……………¥4,800
FM-77/AV(3.5"2D)……………¥6,800



この画面写真はPC-8801/mkⅡ/SR用です。



この画面写真はPC-6001mkⅡ/SR用です。



この画面写真はMSX用です。

未来

只今、製作中!!

未知なる宇宙を舞台とした、
壮大なスケールで贈る
宇宙ロールプレイングゲーム

SEIN
SEIN SOFT INC.

株式会社 ザイン・ソフト

〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1 TEL(0794)31-7453

通信販売

通信販売ご希望の方は、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込み下さい。その日のうちに、トラック便にて発送いたしますので、翌日にはお届けすることができます。(送料無料)

ザイン・インフォメーション

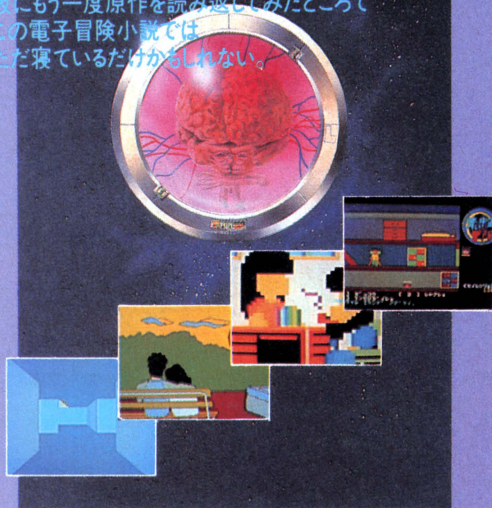
●プログラマー大募集 ●280,6809のわかる人どしどしご連絡ください。●当社パッケージソフトのアンケートハガキ返送のユーザーには、会員登録を行ってサポートしています。●もちろんステッカーをプレゼント。また毎月抽選で当社オリジナルトレーナープレゼント(5名様)

HYPER ADVENTURE GAME

電子冒険

原作・脚本 小松左京

仮にもう一度原作を読み返してみたところ
この電子冒険小説では
ただ寝ているだけかもしれない。



発売中 価格
FM-7/NEW7/77/AV テープ版 ¥4,800
PC-8801シリーズ 5インチディスク版 ¥5,800
PC-6001mkII/SR(66SR) MSX・PC-60シリーズ ¥4,200
X-1・MSX

練りに練られたロールプレイングゲーム誕生

ただ勝ち続けるだけが英雄ではない!



▶ マルチスクリーン ▶

- A. 敵のキャラクターデータ表示
- B. 30余りのコマンドと単語レベルで9000以上のメッセージ表示
- C. 身方のキャラクターデータ表示
- D. 主人公のデータを表示



▶ オープニング ▶



全宇宙を巻きこむ
大戦争がはじまった。



50以上のキャラクター達が広大なマップ上で演ずる
スペース・オペラ。流れる雲が心にくい。

新発売 PC-8801シリーズ・FM-7/NEW7/77/AV・X-1

近日発売 PC-9801シリーズ 価格 各¥6,500 (3.5インチ/5インチディスク版 2枚組)

—— イベント情報・シナリオ募集中 ——

レーベンプロでは、皆さまの作品を募集しています。完成プログラム・未完成・原案いずれでも結構です。募集作品は、今までにない新しいアイデア及びパソコンの使い方を参考の第一基準としますので、創造力を発揮してください。
原案入選の秘訣として、内容が独創的であること(人まねは、ダメ)・具体的であること(ゲームが頭の中で思い浮かぶ)・ストーリー性があること、などです。
作品(説明書、使用機器)に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記のうえ偶数月末日までに右記、(開発室)宛までお送りください。
多数の賞を用意してお待ちしております。

今、アメリカの頭脳をロックオン!!

AWACS

エーワックス

戦略
シミュレーション

原作 青木 日出雄 (航空評論家)

AWACSとは米軍早期警戒管制機で高精度なレーダーによる警戒システムと適切な処理システムを総合した膨大な電子装置を装備している。
高度9000mをマッハ0.5~0.6の速度で飛行しながら370kmの領域を探索・作戦指揮をとることができる。

このソフトはAWACSのレーダー機能および指令システムをパソコンで可能な限り忠実に再現したシミュレーションである。
当然のことながら AWACSの指揮する F-15、F-16、敵対するソ連機、どれ一つをとっても1つのシミュレーションができるほどのデータを結集した。
空中戦略とはどういうものかをAWACSで味わってほしい。



青木 日出雄

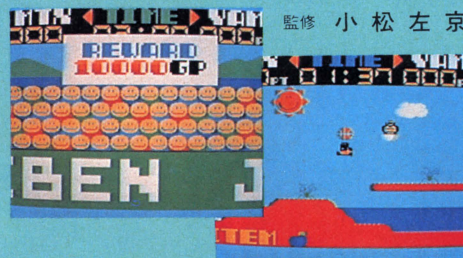
航空評論家
(航空ジャーナル社社主)

新春新発売!! PC-9801シリーズ 価格 各¥8,500 (2DD・2HD)

近日発売 PC-8801シリーズ・FM-7/NEW7/77/AV・X-1

コミカル
バスケットボールゲーム

もかわまかわ?
ぼちぼちでん!!



ビュン、ビュン、ビュン、頭でドリブルそれシュート / 軽快なステップで得点をかさねていくアーネスト君。うまく賞金をかせげるでしょうか? のりのりの音楽に乗ったコミカルバスケットボール大会のはじまりはじまり。

新発売 MSX ROM版 ¥5,800

※当初カセット版で発売予定でしたが、ユーザーの方々の多数の御要望によりROM版に変更させていただきました。おわびいたします。

レーベンプロ株式会社

本社 千150 東京都渋谷区松涛1丁目21番14号
分室(営業・開発) 千150 東京都渋谷区松涛1丁目26番2号
松涛ビル3F
TEL. 03-485-8077代

※当社では只今、開発要員を募集しています。
ゲーム開発に意欲をもたれる方、ご連絡下さい。

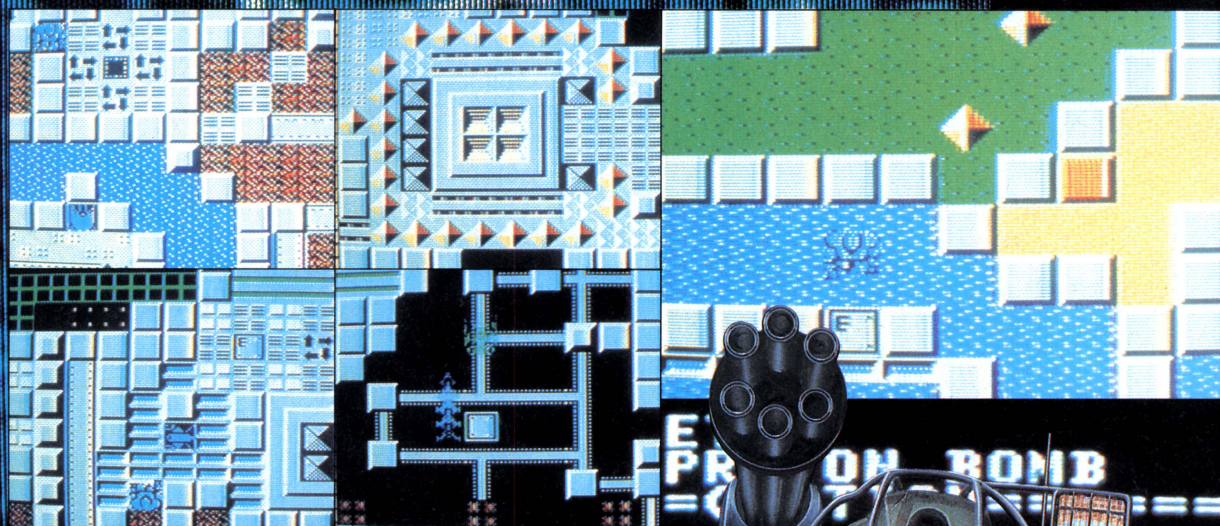
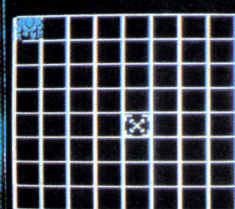
MSX初のオリジナルロールプレイングゲーム

OUTROID

好評発売中!

アウトロイド

MSXの世界が広がる初のオリジナルSFXロールプレイングゲーム「アウトロイド」マシン限界のグラフィックス・ヴィジョンで、君はロボット社会「アウトロイド」に挑戦する。迫る、50種以上のロボットキャラクタとトラップ。アーマード・スーツXX85は、数々の武器とパーツでパワフルな変身/さあ、レーダー装備で目指すターゲットを確認、スピーディーにかたづけろ。エネルギー補給/ロック解除/攻撃可能/敵基地発見/爆破せよ!



「アウトロイド」スペシャル5チェック

- 数々の武器とパーツで変身する、アーマード・スーツXX85。
- ホーバリングユニット、フライングユニット等の装着によって、XX85はさらにバージョンアップ!
- スキャンモードによるレーダーサーチも可能/攻撃、防御、移動、探知機能搭載!
- RAM、カセットテープへのデータセーブが可能。
- フルグラフィック4方向スクロール。オールマシン語による高速ゲーム!

MSX カセットテープ 定価4,800円

上記のソフトウェアをご利用いただく場合は、RAM32K以上が必要

※マンカール社は、ストラットフォード・コンピューターセンター様の登録商標です

※MSXは、マイクロソフト社の商標です

マジカルズウ ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部 〒336 埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なされる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売LG2係までご注文ください。郵送料は不要です。●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と200円分の切手を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログLG2係までご請求ください。

スタッフ募集中! ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部/グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

購入申込み券
アウトロイド
ログイン
②

資料請求券
アウトロイド
ログイン
②

ASCII

informix™



¥218,000

informix™は

UNIX™上でも使用できる本格的リレーショナルデータベース。大量データの高速処理に威力を発揮。さまざまな業務プログラムを効率よく開発することができます。

NEC PC-9800シリーズ、IBMマルチステーション5550、日立B16/EX・MX対応
メディア：8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2DD

CANDY2



¥50,000

マウス付 ¥70,000

CANDY2は

誰でも美しい図面が作成できるC.G.デザインツールです。30,000画素×30,000画素のワークシートの上をウィンドーが自由に移動。製図道具でイメージ通りの作画が楽しめます。また、漢字を含む日本語入力が可能。プリンタのサポートも豊富でプロ・ユースにも十分対応します。

NEC PC-9800シリーズ対応 メディア：8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2DD

Multiplan™ 1.2



¥68,000

Multiplan™ 1.2野線対応は

計算・作表業務を効率化するビジネスツールです。従来の機能に加え、新たに罫線機能をサポート。単純な集計表から経営シミュレーションまで、幅広くご利用いただけます。

NEC PC-9800シリーズ対応
メディア：8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2DD

The CARD



¥40,000

The CARDは

紙のカードやファイルの代わりにパソコンを使って、情報を蓄積、分類、検索するカード型データベース。文献検索や顧客管理、在庫管理、住所録などにもご利用いただけます。

NEC PC-9800シリーズ対応
メディア：8-2D、5-2HD、5-2DD、3.5-2DD

アスキーのMSX MSX2用ジョイスティック



¥8,800

ASCII STICK

- 君の部屋がゲームセンターに大変身！
- ASCII STICKなら、君もラクラク100万点プレーヤーだ！
- 接続は、コネクタに差しこむだけ！
- 性能最高、操作性・耐久性バツグン、迫力満点、オモシロさ100倍！
- 友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう！

●長さとは？

ケーブルの長さは、コネクタ間が引張らない時約1.4mで、最大展開長は、4mです。

●使って楽しい事は？

- (1)プリンターケーブルは、どこでも買えますし、また、機種によってはおまけで付いてくるものもありますが、まず、カールコードというのは、めずらしい！
- (2)プリンターの置く場所が、パソコンラックで同じ机という事になると、○○○のようにとぐろを巻いたり、垂れ下がったり見苦しくなったりしない。
- (3)隣の机の上に置きたいのに、今一步のところで届かない方でも、伸縮自在のプリンターケーブルだとスマートに届いてしまう。

★要するに、プリンターをあっちに置いたり、こっちに置いたりする浮気性のあなたの良きパートナーです。



¥9,800

②MSC-PRO2

これでもケーブルの長さが短いというあなたには、！！

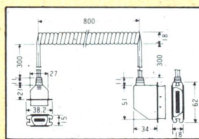
究極の長さ、最大長10mのMSC-PRO2をお届けします。仕様は、MSC-PRO1とほぼ同じですが、残念ながら、カールコードにはなっていません。プリンターの騒音が気になる方や、送り状などを打ち出す時、離れた場所でプリンターをお使いになる方にピッタリです。

●適用機種は？

NEC-PCシリーズ・パーソナルコンピュータ (PC8001mkII/mkIISR、PC-8801全シリーズ、PC-9801全シリーズ)
各社MSX及びMSX2パーソナルコンピュータ

●特長は？

- (1)シールド型カールコードを使用し、更にコネクタ部にもシールド処理を施した、極めてノイズに強くなっています。
- (2)プリンター側のコネクタはケーブル横出し型となっており、紙ずれを防止しております。
- (3)コネクタ部は一体モールド成形仕上げのため丈夫です。



PERSONAL COMPUTER TOTAL SUPPLIER
(ユーザーの方への直販は致していません)

MS Media Sell

株式会社

MEDIA SELL CORPORATION
IM・IS・SHI

〒556 大阪市浪速区日本橋4-3-1

PHONE 06(631)2435(代) FAX 06(631)2455(G2・G3) 担当：宗広、松原まで

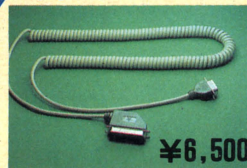
お求めは、全国有名百貨店、電気店、パソコンショップ迄

SOFT-WARE (ワードプロセッサ、CALC(表計算)、顧客管理、CAD、DATA-BASE、TOOL、HOBBY-SOFT) 特定業種向けSOFT (産婦人科医院向け医療用プログラム、理髪店向け顧客管理システムなど)
HARD-WARE & PERIPHERAL GOODS (JOY-STICK、MEMORY CARD、MODEM、RS-232Cケーブル、TV-FILTER、KEY-BOARDカバー) ★パソコンショップ関連の方で、入手困難でお困りの方は、是非一度お電話下さい。

MS Media Sell
オリジナル商品

①MSC-PRO1

プリンターケーブル



¥6,500

いま、戦慄の遊戯がはじまる。

電子防衛システム、狂ったアンドロイド、
遺伝子操作によって生み出された怪物、
毒性物質や放射線による汚染
かつての遺伝子工学研究所BIASは、
いまや危険な要塞、巨大な怪物と化していた。
野心に燃える命知らずの荒くれ者が、
怪物の首にかけられた
賞金と名声を求めてBIASに挑んだ。
この地獄から生還することを許されるのは、
強力な武器と体力、そして優れた頭脳を持つ
本物のビーストハンターだけだ。
かれらはこう呼ばれる
ザ・スクリーマー！

THE SCREAMER

ハイパーロールプレイ「ザ・スクリーマー」

5"ディスク 3枚組
定価 7,200円
PC-8801/mk II/5R(2drives)
このソフトは、NEC純正のディスクドライブ
以外では、使用できません。

■さまざまな登場人物との対話が
サバイバルの鍵になる。ボード版
に迫る本物のコンピュータ・ロール
プレイが誕生した！

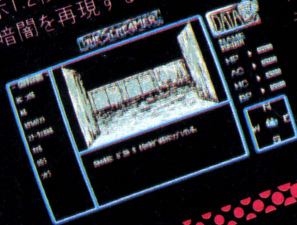
■アニメーション処理が加えられ
た驚異のグラフィック画面は、瞬間
表示！2秒。リアル3D迷路がBIAS
の暗闇を再現する

■ワンキーによるコマンド入力など、
高い操作性がリアルタイムの戦闘
モードを実現。ロールプレイはシミ
ュレーションへと向かう

好評発売中！

本邦初登場
東本昌平作画による読み切り
コミックスとの立体ソフト

Visual Design: 東本昌平



ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社 ホビー事業部マジカルズウ 〒336埼玉県浦和市南浦和2-36-15 ☎0488(85)5222(代表)

●通信販売をご利用なされる場合は、プログラム名・機種・住所・氏名・生年月日・職業・電話番号を明記の上、右の購入申込み券を同封して、現金書留で上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社通信販売LG 2 係までご注文ください。郵送料は不要です。●当社ソフトウェア総合カタログをご希望の方は、住所・氏名・生年月日・ご使用機種・職業・電話番号を明記の上、右の資料請求券と200円分の切手を同封して、上記ストラットフォード・コンピューターセンター株式会社カタログLG 2 係までご請求ください。
スタッフ募集中！ ●開発部/システムエンジニア、プログラマー ●営業部/営業スタッフ、商品管理スタッフ ●企画部/グラフィックデザイナー、編集スタッフ(詳細は電話でお問合せ下さい)

資料請求券
ログイン
ザ・スクリーマー
②

購入申し込み券
ログイン
ザ・スクリーマー
②



バトル・シミュレーション
S.F.3.D
 ORIGINAL
 ▶ OPERATION V

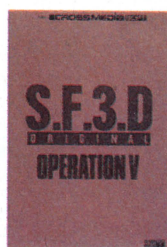
PC-8801/mkII/mkIIsr

5インチFD

※すべて ディスク版

¥6,800

●移植中 PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ



今ならお買求め先着3,000名様に限り、オリジナル・キャラクター線画 & ログ・ステッカー (8枚つづり) をプレゼント!!

プラモ界、SF界、ビデオ界に、センセーションを巻き起こしたあの「S. F. 3. D」が、シミュレーション・ゲームになった。人気キャラクターの戦闘力を忠実に再現。思考プログラムの採用で、戦略はリアルになった。

- 傭兵軍中隊長のキミは、画面表示された司令部の命令を読み取り作戦を立案。つぎに、兵器ユニット(DOLL HOUSE, SAND STALKER, SAF S)から最適の部隊を組織して、前進せよ。敵のシュトラール軍はNUTROCKER, KRÖTE, GUSTAVを率いてキミを待ち伏せしている。
- 敵の戦力・作戦のすべてが不明。万一の場合、司令部にSOS発信。
- 「ダメージ・ポイント」が大きくなると、撤退。ユニットを再編成だ。
- 面をクリアすると「練度」があがり、攻撃力・防御力もアップ。
- 最終面には完全装備の敵本部。これを破壊し、作戦にVをもたらすのだ。

※ S. F. 3. Dオリジナルのビデオ「NUTROCKER」(¥9,800)も好評発売中!

壮絶!

戦いの序曲が、いま始まる。——イメージング・バトル、S.F.3.D



©HOBBY JAPAN/K.YOKOYAMA



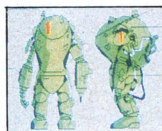
← プレーヤーが中隊名を登録。その他現時点の面数、ターン数、中隊の攻撃力が表示される。

← 司令部からの情報、命令を表示。

← 各ユニットの強さや移動能力の残量などを表示。

← 移動。テン・キーで指定。

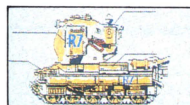
← 攻撃。テン・キーで指定。



●SAFS



●SAND STALKER

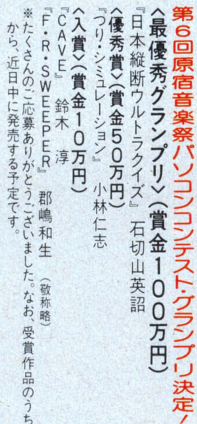


●DOLL HOUSE

▲ボーナス画面では人気キャラクターのすべてを、精密なグラフィックで再現。これが地球傭兵軍の全容だ。

●販売 **AVC** 日本エイ・アイ・シー株式会社
●発売 **ビクター** 音楽産業株式会社

※ 諸般の事情により、発売が遅れる場合がございます。ご了承ください。



第6回原宿音楽祭パソコンコンテスト・グランプリ決定！

へ最優秀グランプリ（賞金100万円）

「日本経済ウルトラクイズ」 石切山英詔
 〈優秀賞〉(賞金50万円)

『つり・シミュレーション』 小林仁志

〔入賞〕(賞金10万円)

F·R·SWEET
郡嶋和生

※たくさんのご応募ありがとうございました。なお、受賞作品のうちから、近日中に発売する予定です。

めでたい。

クロスメディアだもんね。



奇問・難問押し寄せゲーム
(新人類篇)

TRIVIA
トリビア

FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISr 5インチFD
※すべて ディスク版 ￥6,800

2000を越えるクイック攻撃を受けてみよう！
こんな簡単と思うるキミ、では各問を5秒以内で答えられるかな？「トリビアQ」ではキョウクターがタイムをチヤクしているため、悩んでいるとなどはならないのだ。しかも、出題総数は2000の間だよ。経験上りは、反射神経と天性のカンが大切なのだ。必要に応じて解答数をクリアーして、次のステージへ進め！

- 1人でやる自己鍛錬モード、2人でやる熱鬧対決モードの2モード。
- 6つに分かれた3人組の性格別ジャンル。

●6つに分かれたユニークな性格別ジャンル。

① グランド・ピアノの足は、何本？
②
③
④

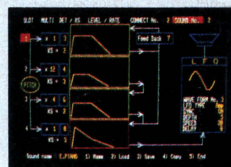
TVドラマ『少女に何がおこったか』で、小泉今日子は困った時、窓に何をつるしたか？

【ジュウバコ】 新国技館のトイレの水は、何を使っているか？

①フロリダ州 ②ルイジアナ州 ③カルフォルニア州

①0歳 ②1歳 ③2歳

オマカセ
①野村のホームラン王 ②長島の首位打者 ③張本の首位打者 ④柴田の盗塁王



● 波形とモニター音で FM 音源の音色作成
「サウンド・エディター」




●目と耳で確認しながら
音符入力できる
「ミュージック・エディター」


FM音源3声、
PSG3声の計6声シンクロを実現。
日本初の本格的ミュージックソフトだ!!



FM-7/NEW 7/77/77AV 5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIIse 5インチFD
※すべて ディスク版 ¥8,800
(FM-77AV/77L2, PC-8801mkIIse 以外はFM音源ボードが必要
です。)
●カセット版は近日発売予定



 **通販**
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ビー・シー株式会社LOG IN係

 **募集**
お問合わせは、日本エイ・ブ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集！
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

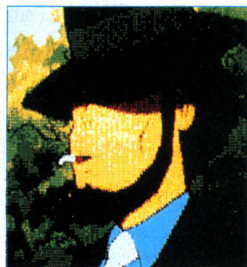
●販売  日本エイ・ブイ・シー株式会社

●発売 **ビクター音楽産業株式会社**

あのルパンがR.P.G.で帰って来た!

TOHO CINEFILE-SOFT LIBRARY
SOFTWARE (CINEMATIC)

クラリスの
ステッカー
ポートレート
入り!!



プリント・カラーフロッピー (5インチ) 採用



©モンキー・パンチ・TMS・YTV・NTV

ルパン三世

FM-7/77/AVディスク版
絶賛発売中!
ミステリアニメ・ロールプレイングゲーム

カリオストロの城

シングル
ドライブ
対応!

ゲーム完成者に
クラリスの
メッセージ
カード交付!

■対応機種

PC8801/mkII/SR/FM-7/77/AV ¥7,800 (ディスク版 2枚組) (送料500円)

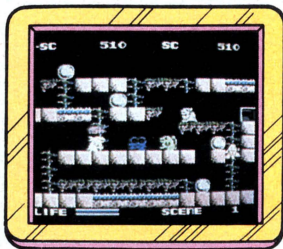
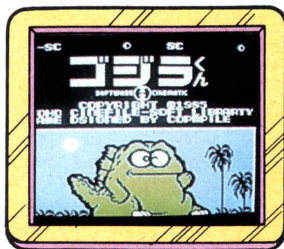
FM-7/77

(テープ版)

¥4,800 (86年春 発売) (送料500円)

PCユーザーの方、もうしばらくお待ち下さい。

資料請求券
ログイン2



© 1984 TOHO

メカゴジラ、パラゴン、キングゴジラなどを
打ち倒して、とらわれのミニラをさがせ!

オリジナル画面を作って
49面のマトリックス(方眼)
迷路を自由自在に作成出来る
超高機能
コンストラクション・セット付き。



絶賛発売中

今、話題のゲームブック
続々刊行/定価580円

1月発売 12月発売

燃えよ! 白球
その歌声を消せ!
百年眠りの冬
シヨコラ色の恋

ゴジラくん

MSX

ROMカートリッジ
¥4,800円
(送料500円)

●お申し込み先●

●店頭にて品切の際は右記宛まで現金書留で
お申し込み下さい。(送料500円)

〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1

東宝株式会社 事業部 パソコン・ゲームソフト LG係

TEL

03(591)4557



とれたてソフト大解剖!

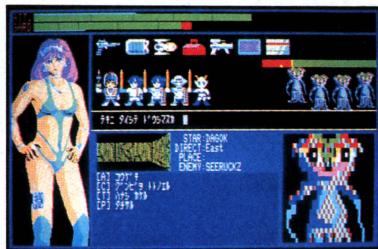
SFロールプレイングゲーム

“コスミックソルジャー” 遊んでみました?!

昭和61年正月

11月中旬から年末年始にかけて、パソコンショップ店頭には、たくさんの新作ソフトがひしめきあいました。皆様方におかれましては、いかがパソコンなされたでしょうか?

STマーク(セーフティイ)や、JISマーク(日本工業規格)とは無縁のこの業界、時にはとんでもないものも混っております。年々、質の向上が進んでいるとは言え、今回皆様の中には、新年早々、キーボードやパッケージに怒りをぶつけられた方もいらっしゃると思います。なにしろちょっとした買物な訳ですから、決して衝動買いなどならず、事前の情報収集を充分に行なわれた上で、“これは!”と思われたソフトを御買求めになる事が肝腎かと思ひます。



これは、さては、
閑話休題

この冬、α-G-Aの軍基地に迷い込んで、出るに出来なくなった方は、いらっしゃるいませんか? そんな方に、ちょっとしたアドバイス。α-G-Aには、“WARP-X”というものが隠されています。それを手に入れば、新しい道がひらけますヨ。

12月号で公開した“アリックの塔”透視図。ちょっとわかりにくかったみたいで、工画堂さんに電話がいっぱいあったみたいです。そこで、おわびがてらに塔の入口から古代戦士の武器迄の道順をしっかりと書かせていただきます。



塔の1Fにのぼった後、
W5 N3 E1 N2 E4 S4
W4 N4 E4 S4 W4 N4
E4 S4 W4 N4 E4 S4
W4 N2 E1 S1 下E2 下
N1 上W1 上S1 E2 上W
2。——多分、間違っていないと思いますが、参考程度という事で、御免なさい。

突然のMSX2とMZ-2500

コスミックの輪もだんだんと広がり、FMユーザーの間でも人気は上々です。ところが、先日工画堂さんを訪れた所、なんと! MSX2用のコスミックソルジャーが山積みになっているのを目撃! 「一体、いつの間に!」と、インタビューしたら、「あれ? 知らなかったんですか! MZ-2500用も準備してますヨ」あまりの御言葉に呆然としてしまいました。じきに発売されるはずですので、MSX2やMZ-2500ユーザーの皆さん、御期待下さい。

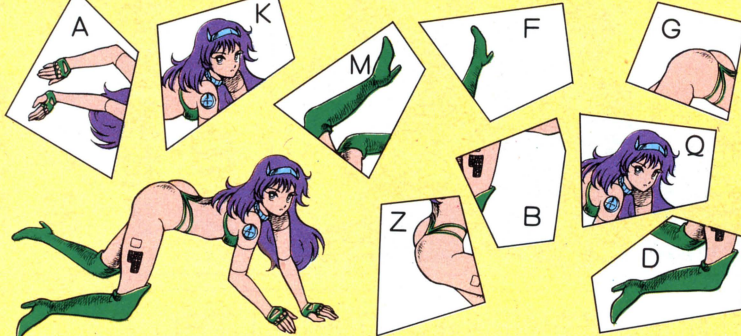
お正月につきもの

さて、PC、FM、MZ、MSX2と、順順な“コスミックソルジャー”。正月でもあるという事で、左のクイズに正解された方、抽選で100名様に“コスミックソルジャー特製ステッカー”をプレゼントするそうです。御希望の方は、官製葉書に、クイズの答、本誌名(ログイン)、郵便番号、住所、氏名、年齢、使用機種等を記入の上、下記の住所の工画堂さん宛(ステッカークイズ係) 御応募下さい。締切りは、2月5日の消印迄有効です。評/原島伸昭(ゲームアドバイザー) 情報提供/株工画堂スタジオ



★ステッカープレゼントクイズ★

下のバラバラになった絵をつなぎあわせると、左下のアンドロイドになります。完成すると、バラバラになった絵は何枚か余ります。それはどれでしょう。余ったものをアルファベットで答えて下さい。



※尚、当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせて頂きます。

↑これが特製ステッカーです。
アンドロイドが色つぼいぜ!



■KGDソフト	
■FM-7/77/AV	¥7,800
MSX2 3.5" 2DD	¥7,800
PC-8801/mkII/SR	¥7,800
PC-9801 F/M/U	¥8,800

TIME EMPIRE タイムエンパイア

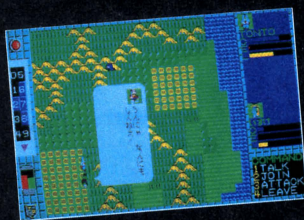
すべてを超越し、
ゲームは今、
スーパーフィクション
の世界へ!!

大江戸くらいしす

コンピューターゲームの数々の常識を打ち破り、真のエンタテインメントソフトをめざして作られた“タイムエンパイア”シリーズの第1弾。簡単なゲームシステムと、空前のデータ量による奥行き深さは、国産ゲームのイメージを一新するに違いない。

タイムパトロール隊員である貴方は、時間帝国の野望を打ち砕くために、NIPPON-A.D1677、通称EDOJIDAIにタイムワープした。しかし、ワープアウト直後のわずかなスキをつかれ、タイムクルーザーは破損、同乗していた恋人の、パトロール隊員 ERIKOは時間のひずみに落ち込み、いずこかへとタイムスリップしてしまう。今や時間の孤児となった貴方ではあつたが、不思議な能力を持つこの時代の人々を仲間とし次第に時間帝国の中心部に近づいていく。そこには恐怖の時間コントロール装置“ジェネシス”があるはずなのだ!!

PC8801(mkII/SR)5FD、7,800円



企画・開発/(株)アーク
発売元/(株)光栄



社員募集

職種/SE・プログラマー

勤務地/日吉本社(日吉駅より徒歩2分、自由ヶ丘15分、横浜15分、六本木25分、渋谷18分、銀座35分、全て電車直通)

給与/当社規定により優遇、各種社会保険完備

年令/18~32才迄、(高、専高、大学卒)男・女

根性人間募集

履歴書を送付、又は、持参してください。なお、新卒者の方々は履歴書に成績証明書を添えて送付してください。応募の秘密は厳守致します。
担当/志村、堀口

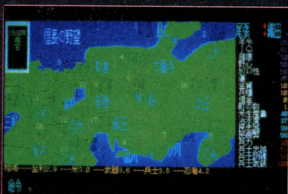
歴・史・を・創・る

信長の野望

シミュレーションウォーゲーム

史上の大傑作。紹介誌21誌大絶賛。

応仁の乱の後、自力で新しく権力を得た戦国大名たちは、各国に割拠し相互に攻め合い世はまさに戦国の時代となった。しかし永禄3年春、百年間にわたって続いた戦国の世にもようやく統一の兆しが表われはじめた……。織田信長の出現である。このゲームはここから始まる。あなたが信長となり、数々の命令を駆使して17ヶ国を統一するのだ。



もう目が血走っちゃいそう！信長につき合って二晩徹夜してしまったと言ったら読者は笑うだろう。しかしこれ本当「ボブコム」より。

テープ版/

4,800円MSX.4,500円PC-6001MKII/SR.PC-8001(MKII/SR).PC-8801(MKII/SR).FM(New)7・8.X-1.S-1.

ディスク版/5,800円QD.MZ1500.6,800円5D PC-8001.PC-8001MKII SR.PC-8801(MKII/SR) PC-9801.PC-9801F.FM7.FM11.X-1 6,800円3.5D FM-77(AV).SMC-777.PC-6601.PC-660ISR 7,800円5D PC-9801M.FM-16β.B16/EX-MX.SP-250・350 7,800円8D PC-9801 7,800円3.5D PC-9801U2.MZ2500.IBMJX.

ついに完成！ 7,800円
オールマシン語バージョンアップ版
PC-8801MKII SR

二千年前の史実を今、パソコンで甦えらせる。登場人物250名、構想より2年、オールマシン語で完成。協力・講談社

NEW

三国志14,800円
PC-8801(MKII/SR)
抄本三国志 8,800円
PC-8801(MKII/SR)
(PC-9801シリーズ開発中！)



年末新発売！



今、光栄のゲームを買うとカレンダー付下敷プレゼント中！

男のロマンが遠大なるスケールでここに展開。

今、あなたが歴史を創る。

シュミレーションウォーゲーム三部作。

信長の野望・蒼き狼と白き牝鹿・三国志。



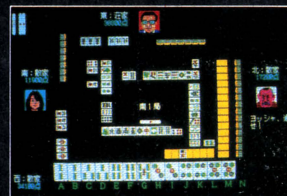
麻雀大会

笑いころげて

麻雀大会

パソコン思考ゲーム界の鬼才、シブサワ・コウ。片や、ウルトラ四人麻雀、プロフェッショナル麻雀と、麻雀ソフトを手がけたら、右に出る者なし、周藤淳。二人の大競演を存分にお楽しみあれ。

FD8,800円 PC9801F/M/U 他機種開発中!!



シブサワ・コウ久々の大作!!

ジンギス汗

88版完成!

たった5人の家族が200万の騎馬軍団と化した史実を今ここに再現! ユーラシア大陸に男のロマンがかけめぐ。

ディスク版/

7,800円 5D PC-8801 (MK II / SR)

8,800円 5D PC-9801F, PC-9801M, FM16β

8,800円 3.5D PC-9801U2, MZ2500 (ミュージック・テープ付)



テープ版 MSX

4,800円

(FM-7 開発中)

主題歌「夢の旅人」
アルファレコードより
3月発売予定

成人向

野球拳で女の子の服を一枚ずつ脱がせていくというわいもない内容から「団地妻の誘惑」「オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?」(光栄)などのソフトのように、とても上手にエロチックな要素をゲームの中に取り入れたものまで、質的にかなり良いゲームも出てきた。ただし残念ながら、この2本をしのぐソフトはまだない。(雑誌アソコンより)

団地妻の誘惑



●ストロベリー
ポルノシリーズ第1弾

オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか?



●ストロベリー
ポルノシリーズ第2弾

御結婚祝いに最適
マスコミをこれ程にぎあわせたソフトはかつてなかった。各体位、安全日計算付。

ADULT

ナイトライフ



●ストロベリー
ポルノシリーズ

IMPOSSIBLE MISSION™

インポッシブル・ミッション

Program under license from EPYX™ COMPUTER SOFTWARE.
© 1984 EPYX, INC. Program licensed in conjunction
with INTERNATIONAL COMPUTER GROUP. © 1985 COMPTON
all rights reserved for NEC, SHARP versions.

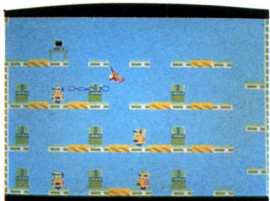
PC-8801mk II SR,FR,MR専用 (5'x2D')
ディスク ¥6,800
X-turbo専用 (5'x2D')

好評発売中

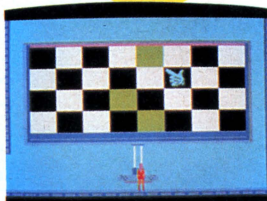
自信はあるか?



●マップで確認。32部屋全部捜そう。

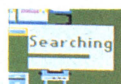


●90種類のロボットの反撃に要注意。

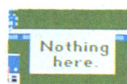


●サウンドディスプレイで、ロボットを眠らせたり、リフトをリセットするパスワードを手に入れるのだ。

♥任務は、核兵器で人類を全滅の脅威にさらしているエルビン博士の企てを阻止すること。8台のエレベーターを駆使し、90種類ものロボットの反撃をかわしながら、32部屋にかくされたコード片をさがそう。36枚のコード片からパスワードを完成して、博士の部屋にたどりつための制限時間は、なんと6時間。さらに、やる度に部屋の位置やコード片のありかは、乱数制御で変わってしまう。アメリカのゲームフリークが今だに挑戦しているという人気のヒミツは、ここにもある。

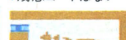


▲サーチングタイムも表示される



▲これが目的のコード片

●残コードはない



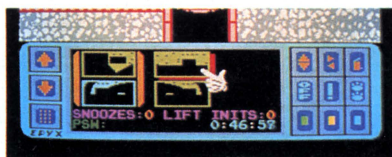
▲ロボットを眠らせるパスワード



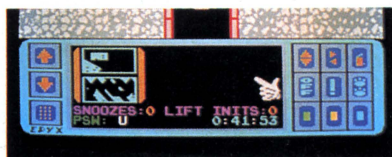
▲リフトをリセットするパスワード



●これが1枚のコード片。合計36枚集めなければならない。



●コード片4枚の天地・左右色をあわせて文字をつくる。



●ピッタリあうと文字が出現。9文字そろえば博士の部屋に入るパスワード完成。

pinball

CONSTRUCTION SET

ピンボール・コンストラクション・セット

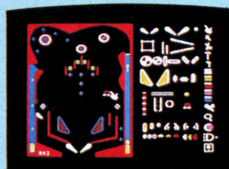
はつきり言って
流行ってます!

元祖ピンボール「ラスター・ブラスター」をつくったビル・バジグが、またまた世に問う傑作。世界に二つとない、自分だけのピンボールゲームを簡単につくれるのだ。

Under the license from ELECTRONIC ARTS.
Program created by BILL BUDGE
Licensed in conjunction with INTERNATIONAL COMPUTER GROUP.
© 1985 COMPTON all rights reserved.

PC-9801E/F (5'x2D+2DD) ディスク¥7,800
PC-8801/mk II/mk II SR (5'x2D) ディスク¥6,800

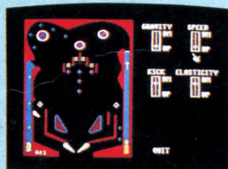
好評発売中



▲バンパー・フライング・スリングショットなどを自由にレイアウト。



▲音やボーナス点も、自在に設定。



▲ボールの重さや速度・バンパーの反発力・壁の弾力も選べる。

第2回ピンボール・コンストラクション・コンテスト実施中!

新作、話題作を気軽に体験しよう。コンプティークだけは自由にプレイしていただけます。お店の人に声をかけて下さい。

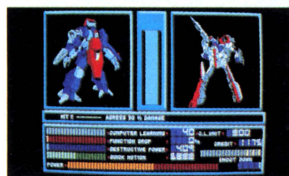


タッチ&トライコーナー続々誕生

*北海道地区：札幌・九十九電機札幌店(011)241-2299 *東北地区：八戸・マイコンショップ トム(0178)45-5570 *関東地区：秋葉原・関COM マイコンコンピュータSHINKO(03)251-1523/CVAジャスコ秋葉原店(03)258-3711/第一家庭電器O&O(03)253-4191 新宿・ラオックス 新宿本店(03)350-1241/渋谷・J&P渋谷店(03)496-4141/上十条・メディアプラザ白倉(03)908-0220/取手・マルス電気街(02977)4-1311 *関西地区：大阪日本橋・J&Pテックランド(06)644-1413/J&Pメディアランド(06)644-1613/ノミヤムセン エレランド(06)632-2038/ノミヤ無線V8店(06)643-1681/ノミヤ無線別館(06)633-2038 京都・パソコンショップ タクト(0774)20-0784/J&P京都寺町店(075)341-3571 *中国地区：広島・第一産業本店マイコンコーナー3F(082)247-5111/Cワールドハマナカ(0823)25-5380 *九州地区：福岡・ベスト電器本店ベストマイコン福岡7F(092)781-7131

株式会社
コンプティーク

〒102 東京都千代田区車町3-19 清水ビル
TEL 03-234-8041



プラスティ スクウェア

新人類とファーストコンタクトするのは誰か。反物質でおおわれた閉宇宙、そこには巨大な要塞-オンディーナが存在する。男達の大半は自分の「愛機」をもち、オンディーナのまわりには正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かきさだ。果ては「続(闘)〜自由とは、平和とは…

機種	メディア	価格	注文番号
FM-7	5"D	¥7,900	G2-01
FM-77	3.5"D	¥7,900	G2-02
X-1/turbo	5"D	¥7,900	G2-03
PC-8801/mkII/SR	5"D	¥7,900	G2-04



レリクス ポースティック

キャラクターは今までのゲームの常識を破る大さきで、しかもパターン数が250以上、各キャラクターはキー及びジョイスティックにより、思い通りの行動をします。アクションゲーム性をかなり重視した壮絶な戦闘シーンは見せ場の一つです。RELICS専用スチロールパッケージは、着色することでオリジナルのレリーフをつくることができます。

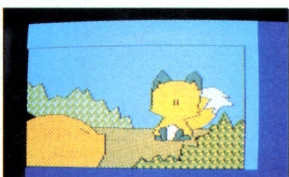
機種	メディア	価格	注文番号
PC-8801/mkII/SR	5"D	¥7,200	G2-07
FM-7	5"D	¥7,200	G2-08
FM-77	3.5"D	¥7,200	G2-09
X-1/turbo	5"D	¥7,200	G2-10



ワールドゴルフ エニックス

トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。ゴルフコースの微妙なアンジュレーション(凸凹)を完全シミュレート。ボールの弾道もリアルなもの。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等、自由自在。美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコースを舞台にやりひける本格派ゴルフゲームです。

機種	メディア	価格	注文番号
X-1/turbo	5"D	¥5,800	G2-05
X-1/turbo	テープ	¥4,800	G2-06



は〜りいふおっくす(雪の魔王) マイクロキャベン

ロムスの森にも長い冬が訪れた。寒い寒いある夜のこ、吹雪の中へ狩りに出掛けた母子は、途中別れ別れになってしまふ。やっと母をみつけた時、すでに母は息絶えていた。雪の止んだある日、子ギツネは降り積った雪の中をシンの町へ走り出す。北の国から愛をこめておくるアニメティックアドベンチャーゲームです。

機種	メディア	価格	注文番号
MSX(32K以上)	テープ	¥4,200	G2-11
PC-6001/mkII/SR	テープ	¥4,200	G2-12

〒全国
どこでも **送料無料**で郵送
いたします。

- お申し込みいただいた方全員に、ソフトハウスの素適なステッカー又はバッジをプレゼントいたします。
- 下記掲載以外のソフトについても、ご注文を承りますので、お電話にてお問い合わせください。



きゅひめがらあ己中心派 ゲームアーツ

いままでの麻雀ソフトと違って各打手の個性を表現。打ち方、セリフ、動作の要素をコミックのキャラクター、そのまの形に再現しました。

機種	メディア	価格	注文番号
PC-8801/mkII/SR	5"D	¥6,800	G2-13
X-1/turbo	5"D	¥6,800	G2-14



ウイングマン(キータクラーの復活) エニックス

ウイングマンの戦いにより、平和の訪れた3次元世界に再び、リメルの刺客が送られてきた。次々にあばかれていくリメルの陰謀…。そして、復活したキータクラーの出現…。

機種	メディア	価格	注文番号
PC-8801/mkII/SR	5"D	¥6,800	G2-16

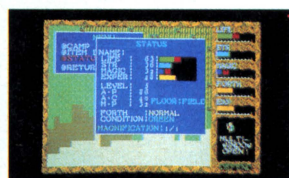
あのウイングマンのバージョンアップ版



ムーンストーン BPS

古代世界に2つの敵対する種族がそれぞれ魔法の石を所有していた。邪悪なDim族による世界の占領を、念したILLUS-OSは、Moon Stoneに魔法をほどこし、その中へ閉じ込めた。

機種	メディア	価格	注文番号
PC-8801/mkII/SR	5"D	¥7,800	G2-15



ハイドライド2 T&E

平和な国フェアリーランドの地の底深く、異変がおこりつつあった。新たな怪物を創造し、地上のフェアリーランドをも征服しようとする異変に修道僧たちは救世主を求め、神は人間の中からまだの汚れていない一人の男の子を選んだのだ。

機種	メディア	価格	注文番号
FM-7	テープ	¥4,800	G2-17



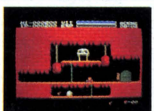
**MSX用
ゲーム
ソフト**

タイトル

ソフトハウス

価格(メディア)

注文番号



グーニース

コナミ

¥4,800(ROM)

G2-18



ファイアインフェノ

ハル研究所

¥5,600(ROM)

G2-19



オセロ

ポニカ

¥4,900(ROM)

G2-20



**ゲームを10倍楽しむ
おカートリッジ**

コナミ

¥4,800(ROM/カセット以上)

G2-21



蒼き狼と白き牝鹿

光栄

¥4,800(テープ32K以上)

G2-22



新ベストナインプロ野球

MSX2アスキー

¥7,800(3.5"DD VRAM64K以上)

G2-23



コスミックソルジャー

MSX2アスキー

¥7,800(3.5"DD VRAM64K以上)

G2-24

お申し込み方法

下記の申し込み用紙に必要事項をご記入のうえ、現金書留にてお申し込み下さい。代金到着後、ただちに発送いたします。

お申し込み先 〒160 東京都新宿区新宿3-15-16
ラオックス マイコンシティ 紙上ショッピング係

申し込み用紙

おところ 〒□□□-□□	おなまえ					
	おでんわ					
注文番号						合 計
数 量	本	本	本	本	本	本
金 額	円	円	円	円	円	円

マイコンシティ

新 宿 店

国鉄新宿駅東口 隣 350-1241

靖国通り、伊勢丹会館並び





強力・多機能・高操作性
本格将棋

またまた 棋太平



※画面はオープニングタイトル

**あなたのパソコンが最強の
将棋マシンに早変わり!!**

もちろん、名人戦の設定・再現、駒落ち対局などは自由自在

- まったく新しい思考ルーチンの開発により、強さ・スピード共に大幅アップ。(プログラムはアセンブリ言語)
- 自由に定跡を登録できる。(FD)
- マイコンが人間の指す手を覚えてあなたに合った思考ルーチンに成長していきます。(FD)

★PC8801のユーザーで、棋太平が作動しない方へ
PC-8801 (旧タイプ) をご使用の方で、棋に動作しないという方がいらっしゃいますが、作動しない方は、**ディップスイッチをNベージックモードに立ち上げて**みて下さい。
また、純正以外のディスクドライブをご使用の方も、同様に立ち上げてみてください。

恐怖のとんでん返し!!
一気300面
迷路の迷宮が刻々と変わって、君を苦しめる!

CONSTRUCTION TOOL 付
思考型アクションゲーム

過激にめるへん 全マシン語 200KBの驚異
アドベンチャー風リアルタイム

GS 051	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥6,500	CZ-800は、要G-RAM カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ 並びにデータレコーダは、 純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応 純正マウス対応 (ただしX-10のデータ駆使はできません)
GS 052	X-1/turbo シリーズ	CT ¥4,500	
GS 053	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥6,500	MZ-2000は、要G-RAM 1.2.3 グリーンモニタ使用可 フロッピーディスクドライブ 並びにデータレコーダは、 純正品のみ動作確認済み
GS 054	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥4,500	
GS 055	PC-8801/mk2/SR シリーズ	5FD ¥6,500	カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ 並びにデータレコーダは、 純正品のみ動作確認済み アスキーマウス対応
GS 056	PC-8801/mk2/SR シリーズ	CT ¥4,500	
GS 057	MZ-2500	3.5FD ¥7,000	カラーモニタ使用 ジョイスティック対応 純正マウス対応

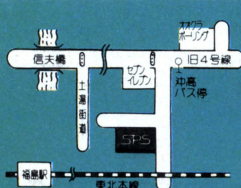
GS 031	X-1/turboシリーズ MZ-2200/2000シリーズ PC-8801/mk2/SRシリーズ	5FD ¥5,800	CZ-800は、要G-RAM MZ-2000は、要G-RAM1.2.3 カラーモニタ使用 フロッピーディスク ドライブは、純正品のみ動作確認済み X-1シリーズは、ジョイスティック対応
GS 032	X-1/turboシリーズ MZ-2200/2000シリーズ	CT ¥3,800	CZ-800は、要G-RAM MZ-2000は、要G-RAM1.2.3 カラーモニタ使用 データレコーダは 純正品のみ動作確認済み X-1シリーズ は、ジョイスティック対応
GS 036	PC-8801/mk2/SR シリーズ	CT ¥3,800	カラーモニタ並びにデータ レコーダは、純正品のみ動作 確認済み

GS 011	X-1/turbo シリーズ	3FD ¥5,800	CZ-800は、要G-RAM カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ 並びにデータレコーダは、 純正品のみ動作確認済み ジョイスティック対応
GS 012	X-1/turbo シリーズ	5FD ¥5,800	
GS 013	X-1/turbo シリーズ	CT ¥3,800	
GS 014	MZ-2200/2000 シリーズ	5FD ¥5,800	カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ 並びにデータレコーダは、 純正品のみ動作確認済み
GS 015	MZ-2200/2000 シリーズ	CT ¥3,800	
GS 017	PC-8801/mk2/SR シリーズ	5FD ¥5,800	カラーモニタ使用 フロッピーディスクドライブ は、純正品のみ動作確認済み

X-1用ゲームソフトはturbo IIでも動作いたします。

お求めはお近くの有るマイコンショップで、
通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名、メディア
を明記のうえ料金を現金書留で当社までお申し込みくだ
さい。(送料サービス)

パートナースhop
キャリアラボ マイクロキヤン



株 マイコンハウス
SPS
〒960 福島市太平寺町内5-3番(0245)45-5777
FAX(0245)45-1804 (GII, GIII)

あのスーパーヒーローが君のディスプレイに帰ってきた!?

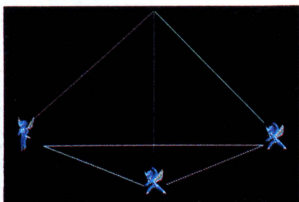
キータクラの復活



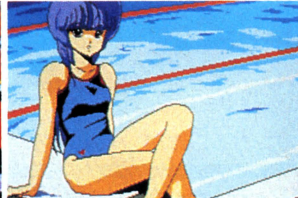
PC-8801mk IISR
PC-8801mk II、PC-8801
5インチディスク版2枚組
(1ドライブ使用可)
¥6,800

おまたせ!
2月下旬
新発売

★話題のパワーアップ戦闘モード。完全アニメーションリアルタイムゲームだ★
130パターンのグラフィックを使用したアニメーションリアルタイムゲーム。
健太の変身シーンのリアリズムにドキッ!!
「ヒートショック」「デルタエンド」等、10種類の必殺技が乱れ飛び、エリア
もグーンと広がって画面いっぱいのびのびと戦闘が楽しめます。



↑チェイニング!これが健太の変身シーンだ! ↑でた!必殺デルタエンド!



- 音声モード/「チェイニング!」等、キャラクタが君に呼びかけられます。(SR使用の場合)
- 前作よりもさらにオリジナルに近づけた美しいグラフィック
- チョークモード/君の入力する文字を健太と美紅ちゃんがチョーク書きしてくれます。あんまり、考え込むと健太は寝てしまうし、美紅ちゃんは泣き出しちゃうぞ。
- さらにスピーディになった「なんですか?」モード/君のわからない物(所)にマウスを指定すれば、なんでもおしえてくれます。
- リアクションと一体化したサブグラフィックモード/怒ったリアクションが加えられれば、サブグラフィックモードのキャラクタの表情も怒り出します。
- 時間モード/ゲームスタート時に時刻を入力して下さい。君のゲーム中の時間にあわせてリアクションも出てくる。

おもしろさ100点満点
親切設計の
ニュータイプマルチ画面

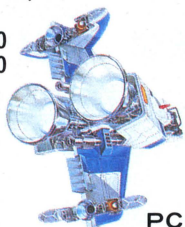
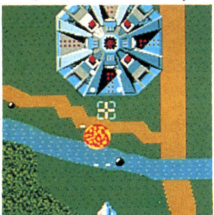


作者 TAMTAM ©集英社 桂 正和

X-REX

ゼビウス

PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2D、2DD……¥6,800
2HD……¥7,800



©株ナムコ

PC-9801シリーズ版

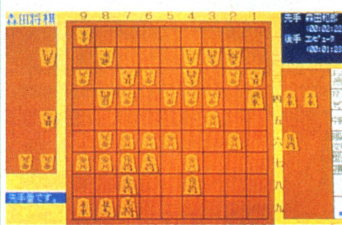
ビッグタイトルゲームを
君のディスプレイに再現!!



PC-8801mk IISR版
PC-8801mk II SR版
PC-8801mk II、PC-8801
5インチディスク版……¥6,800

(PC-8801mk IISRでは軽快なBGMとともにゲームが楽しめます。また、PC-8801mk II、PC-8801を御使用の場合、スクロールが荒くなりますのでその旨、御了承下さい。)

森田和郎の将棋



PC-9801/E/F/M/VM/VF
5インチディスク版
2DD……¥8,700 2HD……¥9,800
作者 森田和郎 ©ランダムハウス

■使用システム

使用機器	増設装置
PC-9801F	128K以上の増設RAM
PC-9801、	128K以上の増設RAM
PC-9801E	及び漢字ROM

8インチディスク版、3.5インチディスク版
(¥9,800)御希望の方は現金書留にて
直接当社まで、お申し込み下さい。

- 対局の棋譜や定跡を保存(セーブ)でき、後日、再現(ロード)することができます。名人戦などの対局を保存・再現することにより、プロ棋士の将棋を研究・観戦することができます。
- コンピュータにあなただけの定跡を覚えこませるコンストラクション付。あなただけの将棋ソフトをつくることができます。
- 詰将棋をコンピュータが解きます。
- 対局中の棋譜・盤面の駒組のコピーをプリンターに出力できます。
- RS 232Cを用いた通信機能により、電話での遠隔地対局も楽しめます。

通信販売の
御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、
電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)

〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8

(株)エニックス「通信販売」係

販売元



株式会社 小西六エニックス

発行元



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345

スーパーリアルイズムロールプレイング ブレインブレイカー

人気
大爆発!

シャープX1シリーズ
5インチディスク版(ターボ可)

..... ¥ 5,600

テープ版..... ¥ 3,800

★母船からのメッセージで展開する
SFロールプレイングアドベンチャー★



君は
神々の涙を
見る.....。

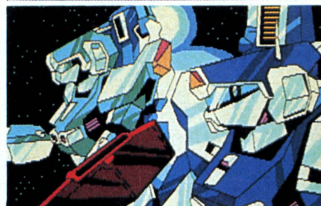


- 本格的SFストーリーで展開するスーパーリアルイズムロールプレイングゲーム。
- 高速8方向スクロールでスムーズなゲーム展開。
- 地上戦、空中戦、海戦と広大なマップに潜む無限の敵キャラクター。
- 上・下・屈伸、ジャンプ等、24パターンの動きをするリアルなキャラクター。
- 状況によって、画面下にメッセージが流れる新手法を採用。アドベンチャーのムードもタツプリ。
- ビームガン、ジェットバック等の強力兵器を装備していく、キャラクター。
- リアリティ抜群の成長度と興奮まちがいなし。
- デュラン・デュランの「ユニオン・オブ・ザ・スネーク」を挿入。名曲と共にスリリングなゲームを楽しもう!

作者 石川 博

ブレイク 地球戦士

A D2306年——
外宇宙から現れたナノの要塞「ガ
ルム」の侵略により、地球は壊滅
の危機におちいついた。
残された地球の戦力はキミとブル
ーの超能力戦隊ライザー隊だけで
あった。



キミとリミとブルーの3人の友情が地球の危機を救う!

〈コスモスクリーン〉流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル
接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
〈メッセージウィンドウ〉それぞれの個性を重視したおもしろリアクション演出。
〈メンバーエリア〉状況によって、キャラクターの表情が変り、キミに話かける。
〈ライザーザエリア〉キミとブルーの乗るメカ「ライザー」の武器装備状況が一目でわかる。
〈オペレータエリア〉オペレータ・ミオが敵の強さ、地球の状況等を教えてくれる。
〈選択肢エリア〉7種30数項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。
〈その他〉いつでも自分の位置が見れるマップ等のおもしろさを追求したマルチアテ
アがいっぱい。

PC-8801
シリーズ
好評発売中



■〔5インチディスク版〕PC-8801mk II SR、
PC-8801mk II、PC-8801..... ¥ 6,400
■〔3.5インチディスク版〕FM77AV、FM-77
..... ¥ 6,400

〔テープ版(2本組)〕FM-7シリーズ..... ¥ 4,800

作者 九葉真 イラスト 真島真太郎

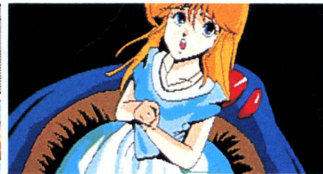
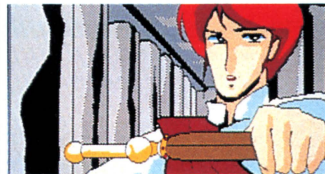
完全アニメーションアドベンチャー!

セイバー

瞬間描画速度
0.075秒

PC-9801E/F/VM/VF

5インチディスク版2枚組 (1ドライブ使用可) ¥ 7,800



●新世代 アドベンチャーグラフィック!!

完全アニメーション効果を採用。度肝抜くアニメグラフィックに注目!!
「走る」「斬る」「ふりむく」「ウイグ」「光る」「落ちる」等、豊富なアニメーション
処理が美しいグラフィックをさらにパワーアップ。
●最高26枚のグラフィックによるアニメーション処理。
単なる一行動でなく「走る」「斬る」等の連続行動がディスプレイで展開。
●圧巻!! アニメーション+スクロール処理!!
画期的手法によるこの連係処理により、キミは未知のアドベンチャーグラフィ
ックを体験する。 作者 マスカット

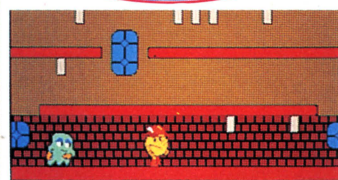
©(株)ナムコ

バックランド

PC-8001mk II SR

5インチディスク版 ¥ 6,800

テープ版(2本組) ¥ 4,800



PC-8001mk II SRの
限界に挑戦!!
ふしぎなことがあたりまえの
ファンタジーワールド!!

キャラクターのオリジナルそのものの
動きとFM音源を使った軽快なミュー
ジックはかならず君を満足させる。

エルドラド伝奇

榎村アドベンチャー



巨編4章構成の
驚異のビッグアドベンチャー!

アキラを殺したのは誰だ? ヨシコをゆうかいし
た目的は? ヨボクはアキラの残したビデオテープ
をてがかりにエルドラドへと旅立った。

作者 榎村ただし

■〔5インチディスク版(2枚組)〕1ドライブ使
用可) FM-7、FM-NEW7、PC-8801/mk II /
SR、PC-9801/E/F/VM/VF (2D、2DD)..... ¥ 7,800

■〔テープ版(2本組)〕FM-7全シリーズ、
PC-8801/mk II/SR..... ¥ 4,800

月例 第11回
フレッシュ
エニックス賞
大募集

★あられけずりなゲームだっていい何かそこ
に光るものをエニックスは求めている★

- 賞 金 入選 10万円 佳作 5万円 ●お 切 毎月月末
- 発表 口グイン4月号(3月発売分)
- 応募方法 カセット、ディスク、説明書に住所、氏名、年令、
電話番号、使用機種を明記して下さい。
- 送り先 〒160 東京都新宿区西新宿7-1-8 ㈱エニックス
第11回フレッシュエニックス賞係

発表 第9回
フレッシュ
エニックス
賞

入選 該当作品なし
佳作 該当作品なし
〔総評〕市販されているゲームのアイデアをまねた
作品が、かなり目につく。
オリジナリティのある作品を望む。

応募総数
23作

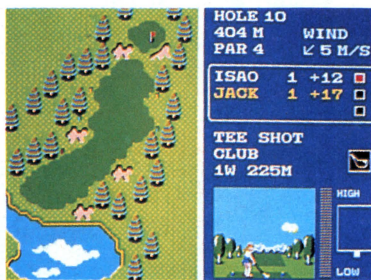
大ヒット！ゴルフゲームの最高峰！

シャープX1シリーズ
1月下旬新発売

ワールドゴルフ

トーナメントゴルフの
だいたい味を
完全シミュレート!!
君はエニックスオープン
の覇者になれるか!?

作者 村守将志



- [3.5インチディスク版]FM77AV、FM-77... ¥5,800
- [5インチディスク版]シャープX1シリーズ
(ターボ可)、PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、
PC-8801... ¥5,800
- [テープ版(2本組)]シャープX1シリーズ、
FM-7全シリーズ、PC-8801mk IISR、PC-
8801mk II、PC-8801... ¥4,800

★リアリズムを追求した本格機能★

- トッププロ30人とのトーナメント方式を
採用。各プロの成績が、1ホールごとに表
示され、キミの順位はすぐにわかる。18
ホール終了後ベスト10以内に入れば、コ
ースの会員として認められ、エキストラ
ホール(9ホール)の使用許可がおりる。
- ゴルフコースの微妙なアンジュレーシ
ョン(凸凹)を完全シミュレート。
- ボールの弾道もリアルそのもの。トップ
スピン、バックスピン、スライス、フッ
ク等、自由自在。
- 美しいグラフィックで描く世界の著名ゴ
ルフコース。
- 1人から3人までプレイできます。

TOKYO ナンパストリート

人工知能型シミュレーションゲーム

登場美女
55人



♥ねえ、キミ達、私達とデートしてみない?
私達って本物の女の子よ女の子のっ(はい)わよ♥

- [5インチディスク版]
PC-9801/E/F/M/VM/VF
2D、2DD... ¥6,400 2HD... ¥7,400
- [5インチディスク版]PC-8801/mk II/SR、FM-7、FM-NEW7、シャープX1全シリーズ(ターボ可)
... ¥6,400
- [テープ版(2本組)]PC-8801/mk II/SR、FM-7全シリーズ、シャープX1全シリーズ... ¥4,800

少年ジャンプから飛び出したビッグヒーロー!!

ウイングマン

ヒーローコミックアドベンチャー



★おもしろさ最先端アドベンチャー★

作者 TMTAM ©集英社 桂 正和

- MSX [テープ版(2本組)](RAM32K以
上)... ¥4,800
- [テープ版(2本組)]FM-7全シ
リーズ、シャープX1全シリーズ、PC-6001mk II、
PC-6001mk IISR、PC-6601、PC-6601
SR、PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、
PC-8801... ¥4,800
- [5インチディスク版]PC-8801mk IISR、
PC-8801mk II、PC-8801、FM-7、FM-
NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、
2DD)... ¥5,800

※ MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

※ 当社商品を MSX に移植できる方大募集!

移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。
又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801
シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合わせは、TEL 03-366-4296、エニックス技術部
担当・望月迄

ポートピア連続殺人事件の作者・堀井雄二が
華麗に放つロマンチックミステリーツアー!

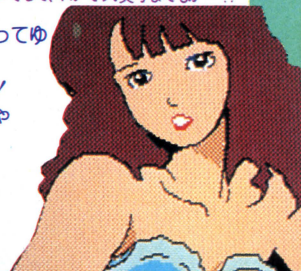
軽井沢誘拐案内

ロマンチック
ミステリー
アドベンチャー



恋人・久美子の妹が、
いつまでも帰ってこない。
まさか誘拐では...?
キミは久美子をつれてさっ
そく捜査を開始した!
●なざさが会っていた男とは...!?
●地蔵ヶ原のあやしげなパーティ
とは...!?
●そして、やがて久美子までもが...!?

- ★膨大なセリフデータをもち、つぎつぎかわってゆ
く登場人物たちのリアクション!
- ★画面数約100枚+スクロールマップ3エリア!
- ★楽ちんなワンキー入力で、ともかく、めっちゃ
めっちゃ楽しい娯楽大作なのだ!
- ★読みやすい、ひらがな・カタカナ混合文。
- ★主人公の名前はキミ。おもわずれてしま
うボクなのだ。
- ★なざさのオマケ写真もついて全6章。あふり



- [5インチディスク版]シャープX1シリーズ(ターボ可)、FM-7、FM-
NEW7、PC-8801mk IISR、PC-8801mk II、PC-8801... ¥5,800
- [テープ版(2本組)]シャープX1シリーズ、FM-7全シリーズ、PC-8801
mk IISR、PC-8801mk II、PC-8801... ¥4,800

★このリアルな体験がキミをプレイボーイにする★

★限りなく人工知能に近づいた女の子の豊富なリアクション★
女性心理学文献と作者の実体験から割り出した女性心理をプログラム化した画期的シミュ
レーションゲーム。

★ナンパのノウハウを完全シミュレート★

楽しい会話で、相手の性格を見きわめ、プレイボーイになるためのテクニックを探し出せ。



★特定の女の子とデートできるデートモー
ド付★

君のデートしたい女の子のデータを入力すれば、
その子と実際のデートを楽しめる。もちろん、
明菜・キョンキョン・鷹のガラスのかわい子
ちゃんどってデートOK。

★読みやすいひらがな表示★

★便利なプレイボーイ日記付★

ナンパの成果を究明に記録できる日記付。これ
で君の欠点・長所が分析できるぞ。

作者 関野ひかる

SFサスペンスアニメアドベンチャー不朽の名作!!

ザース

本格
SFサスペンス
アドベンチャー



再びの世界破滅を防ぐには、狂っ
たオリオンを敵の手から奪還する
ことが必要だ。宇宙科学者ザ
ース達は月にあるオリオン基地へと向
った。 作者 スタジオ・ジャンドラ

- MSX [テープ版(2本組)](RAM32K以上)... ¥4,800
- [テープ版]FM-7全シリーズ... ¥3,800
- [5インチディスク版]PC-8801mk IISR、
PC-8801mk II、PC-8801、PC-9801/E/F/
VM/VF(2D、2DD)、FM-7、FM-NEW7... ¥5,800

販売元



株式会社 小西六エニックス

発行元



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7丁目1番8号 TEL03-366-4345

※ 商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、御了承下さい

Active Role Playing Game



ハイドライド・II

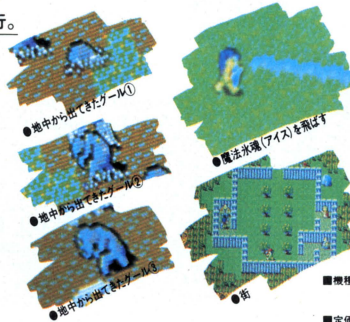
語り尽くせぬ奥深さ！
これ以上
何を望むのか

あの衝撃から一年、満を持してハイドライド・II遂に登場！
85年を席巻したハイドライド旋風更なる加速で86年に突入！
RPGの頂点を極めるハイドライド・IIの新たな挑戦が始まる！

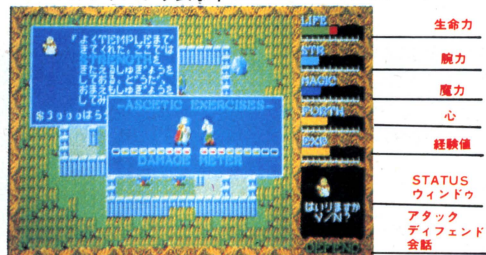
認定証発行

終了者各機種先着100名、計300名様に
ハイドライドTシャツと終了認定証(順位入り)発行。

- 本格R.P.G.に！ しかもリアルタイムの操作性はそのままで。
- 14種の魔法が使用可能。
- 極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライド1の約6倍。(エリア計算によれば138,000エリア)
- 登場キャラクターやアイテムも大増。
- 見やすいマルチウィンドウ表示。
- 会話・アイテムの売買・増がえ等、新アイデアを投入。
- ゲームスピードはプレイヤーのレベルに合せ、自由に設定可能(不器用な人でも大丈夫)
- もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
- ゲームの雰囲気盛りあげ、多彩なB.G.M.
- フィールドは、地上・塔・ダンジョンに停まらず、巨大な地下帝国が、あなたを待ち受ける。



★マルチウィンドウ表示中(戦力を上げるリアルタイム修業シーン)



■機種 PC-8801/mk II/SR/FR/MR 5FD
X-1/C/F/turbo/turbol 5FD、テープ2本組
FM-7/NEW7/77/AV 5FD、3、5FD、テープ2本組
■定価 5FD・3.5FD版 ¥6,800 ●テープ版(2本組) ¥4,800

●PC-8801(FD)発売中/
X-1、FM-7が'86年1月22日。
テープ版は、'86年2月下旬発売。
(注)テープ版は、FD版と内容が異なります。

待望のROMカートリッジ版登場！ 8K以上、すべてのMSXで作動！

- なおかつ、カセットレコーダーがなくても、ゲームデータの保存が可能。(途中からすぐ始められます。)
- しかも、マップキャラクターなど仕様はテープ版と変わりません。
- ゲームスピード5段階調節機能付。



MSX (8K) ROM版

新発売

MSX

(8K以上)
ROMカートリッジ版

¥5,800



PC-9801F

新発売 PC-9801シリーズ 5'(2DD)・3.5'(2DD) ¥6,800

- ★画面スクロール切り換え(X-1は四方向スクロール)
- ★フルメモリ、オールマシ語
- ★さらに、高度な重ね合わせ処理により、下半身が木にかくれ、水に没する立体画面
- ★フルグラフィック広大な画面上を、流れるようになめらかに動くキャラクター
- ★全キャラクターは20種以上
- ★ゲーム途中でのデータセーブロード可能
- ★ジョイスティック対応
- ★BGM同時進行

●PC-6001mk II/6601/SR テープ版 ¥4,800
●PC-6601 3.5'1D版 ¥6,800
●PC-6601SR 3.5'1DD版 ¥6,800
●PC-8801/mk II/SR/FR/MR 5FD版 ¥6,800
●X-1/C/F/turbo/turbol テープ版 ¥4,800・5FD版 ¥6,800
●FM-7/NEW7/77 テープ版 ¥4,800
●FM-7/NEW7/77 3.5FD版・5FD版 ¥6,800
●MSX(32K) テープ版 ¥4,800

見参。

★魅せてあげよう、1ドットのエクスタシー★

- 細かく書き込まれた72画面分の背景が1ドット毎のなめらかにスクロール
- 機体の動きは、一瞬最高16パターン切りかえのリアルアニメーション
- 1ドット単位で弾もよけ敵機をかわす。命中の判定も1ドット単位

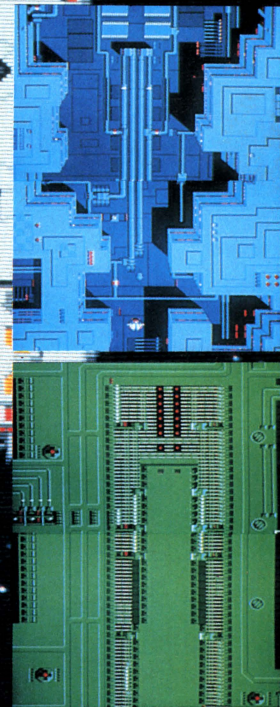
★2人で遊べる新世代のシューティングゲーム★

- 二人はどちらも主役ノ共同で出撃（キーボード+ジョイスティック、ジョイスティック+ジョイスティック）
- 合体すると、プレイヤー1がパイロット兼通常兵器、プレイヤー2が狙い撃ち用秘兵器（もちろん、1人で遊べます）

★登録されたプレイヤーのレベルに応じて、敵もレベルアップ★

- レベルとは、プレイヤー自身の能力を表し、得点とは別で、階級で示します
- レベルアップに伴い、オプション兵器が順次使用。途中シーンからのスタートも可能
- 最高レベルに達した方には階級星を進呈します
- 敵は50種（300パターン）、巨大戦艦・巨大空母登場
- オプション兵器は、自動照準ミサイル、自動追尾ミサイル（合体時）他多数
- シーンは宇宙空間、惑星上、宇宙基地、敵基地内の4パターン、計12シーン

フルグラフィックス72画面分が
なめらかにスクロール。



ムービースペースシューティングゲーム

LAYDOCK

レイドック

MSX2

RAM64K VRAM128K

3.5"1DD版

¥6,800

新発売

MSX

32K

マザー・ベース・伝説

1 惑星Xフィクス



- フルカラーグラフィックス50画面以上描画速度は一面1秒以下の瞬間表示
- 操作しやすいコマンド選択方式。会話モードはひらがな入力、カタカナ表示。
- カーソルによる目的指定。
- より充実した内容（ストーリー）。
- 他機種同様、ヒント集申し込み用紙付。
- テープ版（3本組）¥4,800

ピクセルツ
PIXEL 2
MSX2用CG制作ツールボックス

MSX2

RAM64K
V-RAM128K/64K

3.5"1DD版

¥6,800

MSX2の機能をフルに生かした高性能グラフィックエディター・スプライトエディター・パターンエディターの3種類のプログラムセットです。それぞれのエディターがスクリーン5（256×212ドット16色）とスクリーンモード8（256×212ドット256色）に対応していますので、VRAMは64Kでも128KでもOKです。

また、これらのエディターは全て、T&Eのアプリケーションソフト開発用に作製され、現在でも実際に使われているものばかりです。

T&Eマガジン
No.100
8月2月号

カタログ16
冊
8月2月号



T&E SOFT (R) INC.

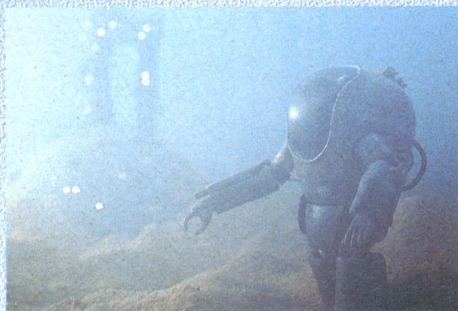
製造・販売/株式会社ティーアンドイソフト

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 ☎(052)773-7770(代)

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。（送料サービス・速達希望の方は300円プラス）
- マガジンNo.8ご希望の方は、100円切手2枚（200円分）を同封の上、請求券をお送りください。（薬書での請求はお断わり致します。）
- カタログ'86ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。（薬書での請求はお断わり致します。）

7万光年の胞子たち

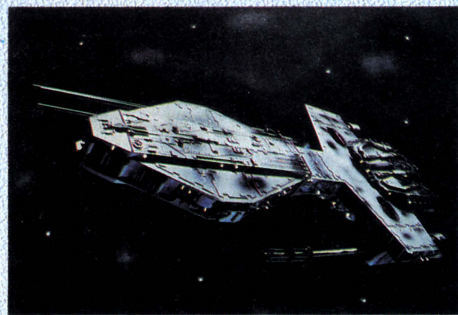
SFロールプレイングゲームシリーズ



あけましておめでとうございます

発売予定が遅れていた、SFロールプレイングゲームシリーズ『カレイドスコープ 第1弾・7万光年の胞子たち』。それも昨年11月に発売することができ、スタッフ一同、ともかくホッと正月を迎えることができました。皆様には大変、御迷惑をおかけしたと思います。特に、早くから通信販売で申し込まれていた方々、本当にごめんなさい。

おかげさまで、その後の反響は大きく、アンケートハガキも続々とこちらに返ってきています。中には、方眼紙に支離滅裂な事を書いて封書で送ってくれた方もあり、楽しく拝見させて頂きました。



マルチシナリオ方式

カレイドスコープでは、これまでのパソコンゲームにない、まったく新しい設計思想を取り入れています。

これまでのシリーズものは一話完結、もしくはシリーズの初めから順を追って進めるタイプのものでした。しかし、カレイドスコープでは、シリーズ共通のローダー・セットさえあれば、今後発売されるどのシナリオから始めるのも自由、最初から順番に遊ぶ必要がありません。また、あるシナリオで成長させたキャラクターを、そのまま他のシナリオでプレイさせることができるのです。私達は、これをマルチシナリオ方式と呼んでいます。

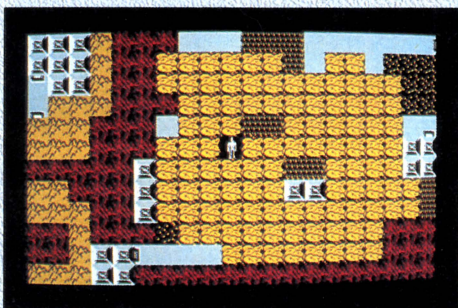
マルチシナリオ方式では、ずっと(寿命まで)同一キャラ



私達が、最初にカレイドスコープを企画してから1年弱。まず、どこからでも始められるシリーズ作品であること、SFであることが決まり、次々と肉付けされていきました。そしてタイトル。壮大な内容にふさわしいものをというこで、この『カレイドスコープ』(万華鏡)になったのです。広告やパッケージなども、ゲームイメージを膨ませるようにと、熱意だけは、あの「スター・ウォーズ」のSFXにも負けないようがんばりました。楽しんで頂ければ幸いです。

kaleidoscope

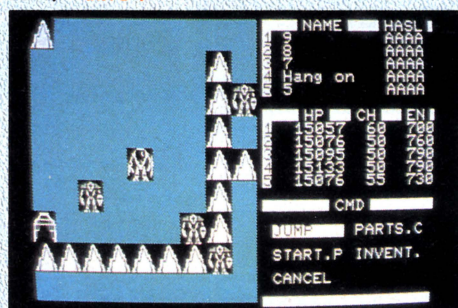
カレイドスコープ



クターでプレイすることができるため、自分のキャラクターが、かわいくて仕方がなくなります。ですから、死んでしまった時の悲しみは、通常のゲームの比ではありません。また、あるシナリオで手に入れた物が、他のシナリオで役立つという楽しみもあります。そして、各シナリオひとつひとつがカレイドスコープの一部となり、シリーズが完結した時に、銀河運営連盟という巨大な世界の歴史を形成するのです。

★フルメモリ・オールマシニング ★オリジナル・ファイトモード
★一括ロード・アクセスなし ★擬似3Dスクロール画面を併用
★擬似マルチウィンドウによる表示 ★スムーズな画面切り換え

発売中 PC-8801シリーズ FM-7/77シリーズ X1シリーズ S1シリーズ SUPER MZ(MZ-2500) **開発中** PC-9801シリーズ





壮大で複雑なゲーム世界

さて、このようにして作られたキャラクター達は、次々と、カレイドスコープSFの旅へと出かけていきます。今回の第1弾シナリオセット『7万光年の胞子たち』は、激しい戦闘がメインのゲーム。キャラクター達は戦闘スーツに乗り込み、惑星ナセルにおいて、謎の機械化部隊と一進一退の攻防を繰り返すのです。

しかし、今後はまた、まったく予想つかぬ展開があなたを待っています。何といっても万華鏡、千変万化に富んだ世界がカレイドスコープの特色なのです。例えば第2弾シナリオセット『発・汗・惑・星』。基本世界は飛躍的に広がり、冒険世界も、ガラリと趣きを変えたものになるで



こうして私はキャラクターを作った

キャラクター作りは、カレイドスコープを遊ぶ上で最も基本となる部分。いい加減な作り方をすると、後で泣くのはあなた自身です。ではここで、メイク・キャラクターの具体例を紹介しましょう。

まずMさんの場合。Mさんは初め、かなり苦労したようです。パラメーター決定の時、職業(Class)を選べる状態。パラメーターの下に、最低1つ以上の職業が表示されない、[ESC]を押して決定することができないのですが、その辺で手こずったと言っていました。こうしてMさんが作ったのが、名前: KYON、人種: アビコワ(寿命50才)、性別: m、St: 11、De: 9、In: 7、

万華鏡!

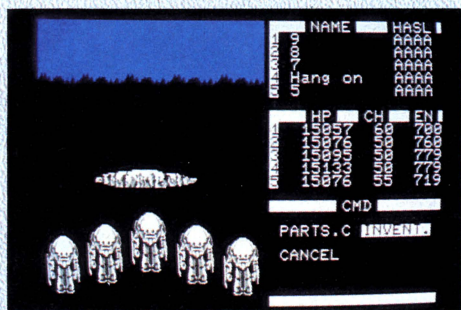
しょう。また、第1弾の基本世界で、いくつかの物や資格・市民ランクを手に入れることができるのですが、それらは、第1弾では用がありません。しかし、今後の第2弾以降では、はっきりとその効果をあらわすはず。こうしたことができるのも、シリーズ化ならではの特徴と言えるでしょう。

カレイドスコープシリーズNo.2

第2弾 発・汗・惑・星

水と蒸気の惑星テファンク。その特殊な軌道のため、周期的に、内部から高温の水を噴き上げ、時には、地表のほとんどが、水没してしまうという。この奇妙な星をめぐる、銀河連営連盟に、新たな物語の予感が。

制作進行中



En: 3、Qu: 9、Dex: 3、職業: Strategyです。戦闘好きのMさんらしく、StとQuに重点を置いています。一方、K君が作ったキャラクターは、名前: IYO、人種: ミンガス(寿命183)、性別: f、St: 4、De: 3、In: 11、En: 11、Qu: 5、Dex: 7、職業: Life。戦闘よりも会話・情報収集などを重視したようです。K君は、女性キャラクターにしておいてよかった、と呟いたとか。どちらにしても、あまり片寄ったキャラクターばかりを作るのはよくありません。

FM-7/NEW-7/77	T. 5'2D. 3.5'2D
PC-8801/mk II /SR	T. 5'2D
X1/turbo	T. 5'2D
S1	T. 5'2D. 5'2HD
SUPER MZ (MZ-2500)	3.5'2DD

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	¥3,800	¥5,200
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,900	¥9,800



株式会社ホット・ビー

〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル5F
ガム TEL. 03-360-3629

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めにならない場合、郵便局にてお申し込み下さい。
●口座番号/東京2-190317 ●加入 者名/株ホッティ ●金額/代金合計 ●通信欄(裏面) ●ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk、(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

新・発・売

フルバードス TOURNAMENT GOLF

スクリーンがボールを追って

全方向スクロール



ゴルフ・ゲーム初の
ディスク3枚組

ゴルフ・ゲーム初の
マルチウィンドウ



PC-8801mkIISR専用 ディスク版・¥8,800(ディスク3枚組)

コース
設計

特
長

【地形データ】地形データの基本ブロック(1ユニット)は16×8ドットのほぼ正方形です。そしてこれが4m×4mを表現するような縮尺として設計され、色、抵抗値は1ユニットにデータとして組み込まれています。
【抵抗値】最大のバンカーから最小のフェアウェイまでは16段階の抵抗値を設定。ラフの抵抗は緑色のユニットあたりの黄色の点の密度で表現され、密度が大きいほど抵抗値は高い。したがってキャリーはあまり望めない。

【高度・傾斜】高度(標高)は5cm刻みの4,096段階。したがって理論上はコース中の高低差が最大で204.8mまで可能。

●9ホールごとに軽快なメモリーでティープレイク、スコアが集計表示。●プレイは1人から3人までのパーティーで進行。
●各コース18ホール。海岸コース(初級)、丘陵コース(中級)、山間コース(上級)が設定。計54ホール。●キー操作は楽々、進行もスムーズ。●フック、スライスに加えてトップスピン、バックスピンが自由自在。●極端な地形がないのでアベレージプレイが可能。ゴルフセンスの上達ぶりが明確に判断できます。

- 美しいグラフィックス画面が高速スクロール
- 臨場感あふれるサウンド・エフェクト
- 運転に必要な全ての情報を表示する、マルチ表示パネル

Amtrak
Hi-Speed Scroll Action
アメリカントラック

カーレースとはちがう迫力。

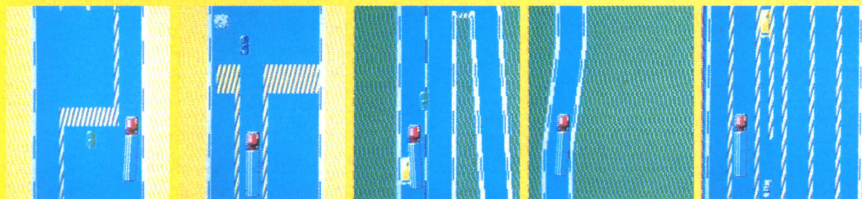
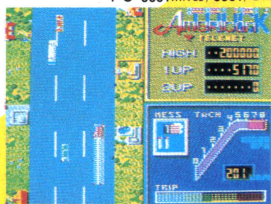
妨害する車をはじき飛ばし、道路封鎖を突破する。

1車線から4車線へ、激しく変化する道路。

ついてこれるか、このスピードに。

ROMカートリッジ版完成! MSX、エン

PC-6001mkII/6601/SR



※特に付記のない画面写真は、PC-8801mkIISR仕様です。

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

FINAL ZONE

ファイナルゾーン

WOLF

新・発・売



驚異のリアル・アクション・シューティング

パソコン初の複数行動モード
フォーメーション・アタック

緊急指令166号

GN-16Bを 爆破せよ!

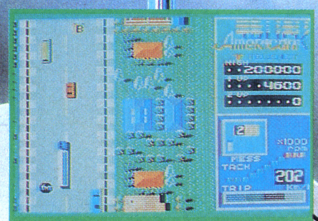
特殊行動隊「ブラックヨブラ」の
ボウイ大尉に告ぐ。

4名のスペシャリストとともに、
赤道直下のマウカ島に侵入。

敵のスーパーウェポン

「GN-16B」を爆破せよ。

MSX ROMカートリッジ版、つい
に完成!
PC版の感動をそのままに、MSX
でアメリカントラックが楽しめます。



MSX ひろがるMSXなま100万台



FM-7

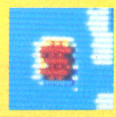
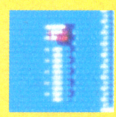


PC-8801mkIISR

PC-8801mkIISR専用
ディスク版 ¥6,800
(ディスク2枚組)

エンジン始動

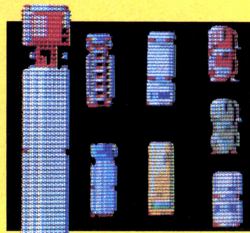
日立S-1
近日発売!



ボーナス
キャラクター

PC-8801mkIISR (専用)	5"D	6,800円
PC-8801/mkII	5"D	6,800円
PC-6001mkII/6601/SR	T	4,500円
PC-6601/SR	3.5"D	6,800円
PC-9801E/F	5"2D, 2DD	6,800円
X-1/X-1C/X-1ターボ	T	4,500円
X-1/X-1C/X-1ターボ	5"D	6,800円
FM-7/new77/77	T	4,500円
FM-7/new77/77	3.5"D	6,800円
FM-7/new77/77	5"D	6,800円
MSX	T	3,800円
MSX	ROMカートリッジ	5,800円

リアルな効果音で
登場する数々の
キャラクター群



株式会社日本テレネット

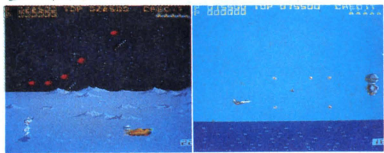
〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03) 268-1159

資料請求券
ロケン
2月

偉大なる戦士たちに捧げる。
© 1986 LICENCED BY JALECO CO., LTD.

FORMATION Z

(フォーメーション ゼット)

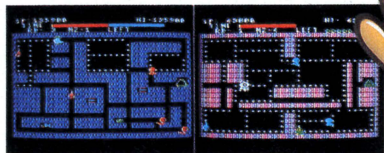


日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘機メカ“イクスベル”を出撃させた。地上戦では機動ロボット、空中では多目的戦闘機として変身する“イクスベル”を自由に操り、12種類の敵に様々な武器を使い分けて攻撃せよ。平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦、そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルシーンが展開。最強機動要塞ジブリウムを破壊して、無事に地球へ帰還できるか！

★MSX ROM版 ¥5,700 (16KB) MSX I, II どちらにも対応します。
★CT版 各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR ●FM-7/NEW7/77
★FD版 各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5'FD) ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR (5'FD) ●FM-7/NEW7/77 (5'FD) ●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5'FD)

オウムのピビの大冒険。
© 1986 LICENCED BY UPL CO., LTD.

PiPi

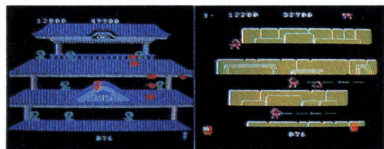


「グルグル半」から勇敢にも脱走をはかったオウムの“PiPi”ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしなから、半を壊して脱出。迷路のなかの、すべての半を壊してしまえ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレードなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズムカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい“PiPi”がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。

■MSX ROM版 ¥4,800 (16KB) MSX I, II どちらにも対応します。

忍者くん

魔城の冒険



うなる手裏剣、はじける火花、攻める、かわせ、体当り！呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。様々な武器を使う8種類の強力な敵を相手に、岩場の戦い、お城の戦いと、手に汗握る大熱戦、油断はできない。さらに分身の術を使う親分には気をつけろ。敵とぶつかってもやられるものか、体当りで敵を失神させてから、さあ得意の手裏剣だ。シーン100までいけば、君はスーパープレーヤーだ。

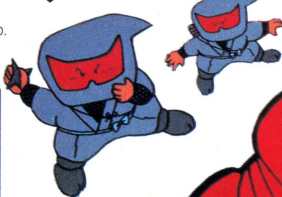
★MSX ROM版 ¥5,700 (16KB)
★CT版 各 ¥4,500 ●X-1/C/F/Turbo ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR ●FM-7/NEW7/77
★FD版 各 ¥6,800 ●X-1/C/F/Turbo (5'FD) ●PC-8801/mkII/SR/FR/MR (5'FD) ●FM-7/NEW7/77 (5'FD) ●FM-7/NEW7/77/77AV (3.5'FD)

日本デクスタから、興奮のゲームソフト、続々新登場。ゲームセンターで、ファミリーコンピュータで、ダントツ人気の「忍者くん」、「FORMATION Z」、さらに、ニューオリジナル「PiPi」を加えた楽しさ満載の3本立て。とってもエキサイティングとっくちが画面狭しと大暴れのデクスタソフト。新しいチャレンジャーを求めて、いま、飛び出します。

飛び出す痛快さ。忍者くん、フォーメーションZ、そしてピビの大暴れ！

新発売

最先端人よ。
ゲームセンターの興奮だ。



●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて、日本デクスタ宛お申し込みください。

dexter
Designers & Experts Computer Software

日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田2-9-3 ユニオンビル 花家
3F ☎03(255)9761 代表

MSX はマイクロソフト社の商標です。



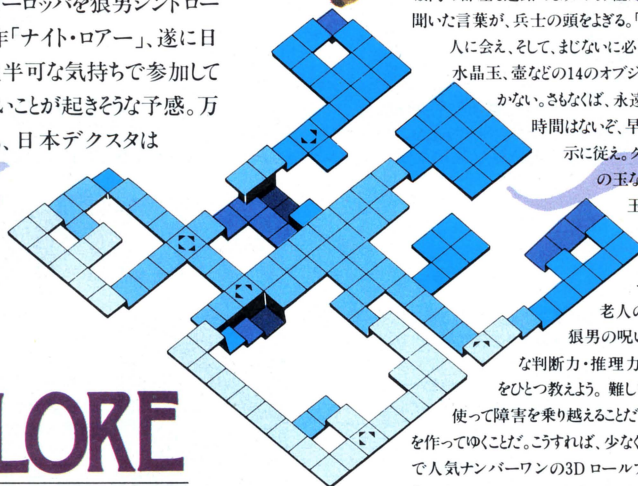
世界を襲う、狼男の呪い。

狼男の恐ろしい呪いは、イギリス全土をおおい、さらに全世界へと広がっていく気配が……。怪奇と幻想が繰りなす、3D ロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム“KNIGHT LORE”。イギリスで生まれ、ヨーロッパを狼男シンドロームに巻き込んだ、人気No.1の力作「ナイト・ロアー」、遂に日本に、初上陸!! このゲームには生半可な気持ちで参加してはいけません。満月の夜には、恐ろしいことが起きそうな予感。万一、狼男の呪いから逃られなくても、日本デクスタは責任を持てない。

はやく、恐ろしい呪いを解かなければ……!!

やっとKNIGHT LORE城にたどりついた。夜になると、狼男になってしまう呪いにかかれた兵士は、この呪いを解くために、も何日も旅を続けてきたのだ。しかし、城内の部屋も迷路のように入り組んで、いくつもの難関が待ち構えている。以前、聞いた言葉が、兵士の頭をよぎる。「KNIGHT LORE城内で、魔法使いの老人に会え、そして、まじないに必要な、ダイヤモンド、トロフィー、ティーカップ、水晶玉、壺などの14のオブジェクトを集めなければならぬ。期限は40日しかない。さもないと、永遠に狼男であり続ける運命に、陥ることだろう。

時間はないぞ、早くしろ! ワナに気をつけろ。魔法の壺の、指示に従え。グッド・ラック! クシ刺しのワナ、はねあかる鉄の玉などの障害を乗り越えろ。油断していると、火の玉、ゴーストが襲いかかってくる。しかし、老人に貢ぐオブジェクトは一度に3個しかもてない。指定されたオブジェクトがどの部屋にあったか、君は思い出せるか。そして迷うことなく老人の部屋に戻るか。空しく日々は過ぎてゆく。狼男の呪いから、永遠に逃れられないのだろうか。鋭利な判断力・推理力・記憶力がゲームの勝敗を決定する。コツをひとつ教えよう。難しいことだが、手にしたオブジェクトを頭脳的に使って障害を乗り越えることだ。それから、部屋をひとつづつ通るたびに見取図を作ってゆくことだ。こうすれば、少なくとも永遠に迷子になることはない。いま、イギリスで人気ナンバーワンの3D ロールプレイングアクション・アドベンチャーゲーム「KNIGHT LORE」、日本へ初上陸。腕に自信のエキスパートへ挑戦!!



これがナイト・ロアー城の見取図だ。

◀はスタート

ナイト・ロアー KNIGHT LORE

伝説の狼男 **MSX ND-04MR**

¥5,700

MSX (ROM版) 16KB

好評発売中!

この製品は、アッシュビー・コンピュータ・アンドグラフィック LTD社のライセンスにより、日本で製造されたものです。MSX は、マイクロソフト社の商標です。

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりいふおっくす

雪の魔王

編

北の国から愛をこめてすべてのゲームファンに捧げる、アニメメティックアドベンチャーゲーム。

雪の魔王編
限定5,000本
「はーりいふおっくす」ノート
プレゼント!

ロムスの森にも長い冬が訪れた。寒い寒いある夜のこ、吹雪の中へ狩りに出掛けた親子は、途中別れ別れになってしまふ……やつと母を別れた時、すでに母は息絶えていた。子ギツネはやり場のない悲しみを一人の少女へ思いを託す。少女の名は「マリ」。雪の止んだある日、子ギツネは降り積った雪の中をシタンの町へ走り出す。★新たなストーリーにコンピュータグラフィックスが、ファンタジックな世界を創りだす。「はーりいふおっくす」第二弾「雪の魔王編」いよいよ発売ノ、御期待ノ、

発売中!

アドベンチャーゲームシリーズ

はーりい
ふおっくす

好評 発売 中	X-1シリーズ	カセットテープ	¥4,200
	X-1シリーズ	5FD (2D)	¥7,800
	PC-9801LJ2	3.5FD (2DD)	¥7,800
	PC-6001mk II / SR	カセットテープ	¥4,200
	PC-6601SR	3.5FD (2D)	¥7,800
	PC-6601 / mk II / mk II SR	5FD (2D)	¥7,800
	PC-9801F	5FD (2DD)	¥7,800
	PC-9801M2	5FD (2HD)	¥7,800
	MZ-2500	3.5FD (2DD)	¥7,800

★はーりいふおっくす・トレーナー発売中!

(お申し込みは、現金書留にて、マイクロキャビン・はーりいふおっくす・トレーナー係まで御申し込みください。) フリーサイズ ¥3,500

MSX カセットテープ (要32K RAM)
PC-6001mk II / SR (カセットテープ) ¥4,200

ロールプレイング ゲーム

リザード



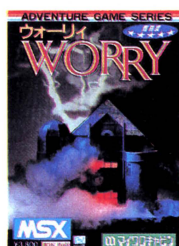
伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、幾層にも重なった広大な迷宮とそこに仕掛けられた数々のわな、そして教典の守護者リザードに、たったひとりの若者が立ち向った。はたしてあなたは、リザードが、姫にかけた呪いをとくための魔法の奥義が記されているという、「真実の書」を手に入れることができるか!

MSX カセットテープ ¥4,800
(32K RAMが必要です。)

FM-7シリーズ カセットテープ ¥4,800

★FM-77シリーズ (L2/L4/AV対応)
3.5インチ ¥6,800 新発売!

WORRY ウォーリイ



アドベンチャーゲームは、ここまできた。君の目の前に広がるニューアドベンチャーは、ストーリーもさらにバージョンアップ。最新のストーリーと高速グラフィックスを実現し、数々の裏が君の知的冒険を熟くする。

時代は進歩してもマイクロキャビンはアドベンチャースピリッツを忘れさせない。

新発売 MSX カセットテープ (要32K RAM) ¥3,800

発売中 MZ-1500 QD版 ¥4,800
X-1シリーズ カセットテープ ¥3,800
X-1シリーズ 5FD (2D) ¥6,800

'86 明けまして おめでとう ございます。

SFハードアクション・アドベンチャー。

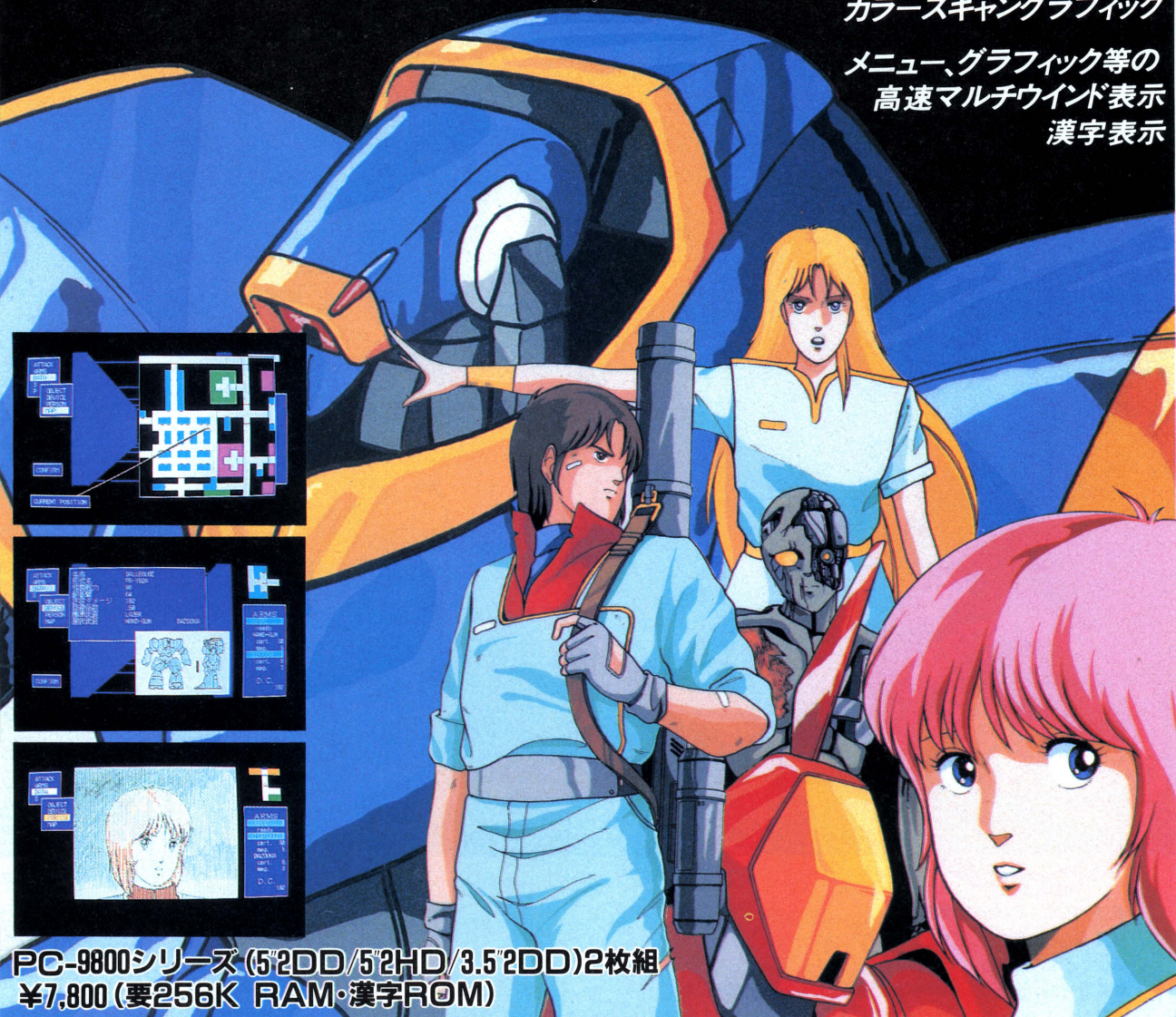
CARMINE

カーミン

シュミレーション感覚の3D画面表示
オート・マニュアルモードの切り替え可能
〈実戦さながらの戦闘シュミレーション〉

大小合わせて158枚の
カラースクラングラフィック

メニュー、グラフィック等の
高速マルチウィンド表示
漢字表示



PC-9800シリーズ (5'2DD/5'2HD/3.5'2DD)2枚組
¥7,800 (要256K RAM・漢字ROM)

DISC WARRIOR

ディスクウォリアー

BLAGGER

ブラッガー

レス フリックス



マイクロキャビンがフィールドエージェントの君に贈る第1の指令は、帝国の心臓部COMPLEXに侵入し最強といわれるアンドロイド軍を倒し、マスターコンピュータを破壊することである…。

カセットテープ

MSX ¥4,200

(※32K RAMが必要です。)



紳士の国から、大泥棒Mr.ブラッガーがついに日本上陸！

あくまでも華麗にあくまでも紳士的に金庫の中を狙っている。今日も仕事に出かけたが、さて今夜は、何面クリアできるかな。

ROM版

MSX ¥5,400



またまた、紳士の国から、大泥棒レスフリックスがやって来た。さあ君も、レスフリックスに負けない程大きなタイヤを手に入れられるかな？欲しければ自分の才能を信じて完璧な仕事をする事さ。

カセットテープ

MSX ¥4,200

(※32K RAMが必要です。)

マイクロキャビン

★パートナーズ

キャリアラボ マイコンハウスSPS

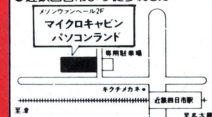
●現金書留でご注文の場合は、商品名、機種名を明記の上、お送りください。マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。(送料サービス)

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市橋の森1-2-15
メソソワンパール2F TEL.0593(51)6482

※各社/パソコン/ソフト発売中！

●近鉄四日市より徒歩約3分！



ばってんタヌキの

アクティブ・カンフー・アドベンチャー

大冒険

カンフータヌキ

流キ れは 者 !

新発売

- 便利なロード、セーブ機能
- 豊富なキャラクターとカンフー・アクション
- ナニが出てくるか? 宝の箱
- 森から湖、砂漠から荒野へと、さまざまに変化する場面構成

むかし、むかし、あるところに、動物ばかり住んでいる村がありました。あるとき、この村にオオカミ伯爵がやってきて、動物たちに魔法をかけて、残らずオオカミ城につれていってしまいました。ただひとり、たすかったのは病気で寝ていたウサギのお婆さんだけでした。そんな時この村に一匹の流れる者のタヌキがやってきたのです。彼はお婆さんから事情を聞くと、勇敢にも1匹で動物たちを魔法から救うため、カンフーの修業中にもかかわらず、オオカミ城へとむかったのです。



FM77 AV (3.5"ディスク版)
PC-88SRシリーズ(5") ¥6,900

MSX (ROM版) ¥5,800

ばってんタヌキ

Quiz

問
題

ゲームが始まる時、ばってんタヌキはどんな形の家の前から出発するでしょう。

- ① ちゅうごくぶた
- ② タヌキ
- ③ たいわんかもしか
- ④ うさぎ
- ⑤ パンダ

応募方法

● 官製葉書に、答、住所、氏名、年齢、職業(学校名)を明記して「テクノソフト」へ2月末日(消印有効)迄送って下さい。

正解者より抽選で37名にすてきなプレゼントをさしあげます。



三次元戦士よ、宣戦布告だ！

新発売！

高速3Dシューティングゲーム

Orbit III

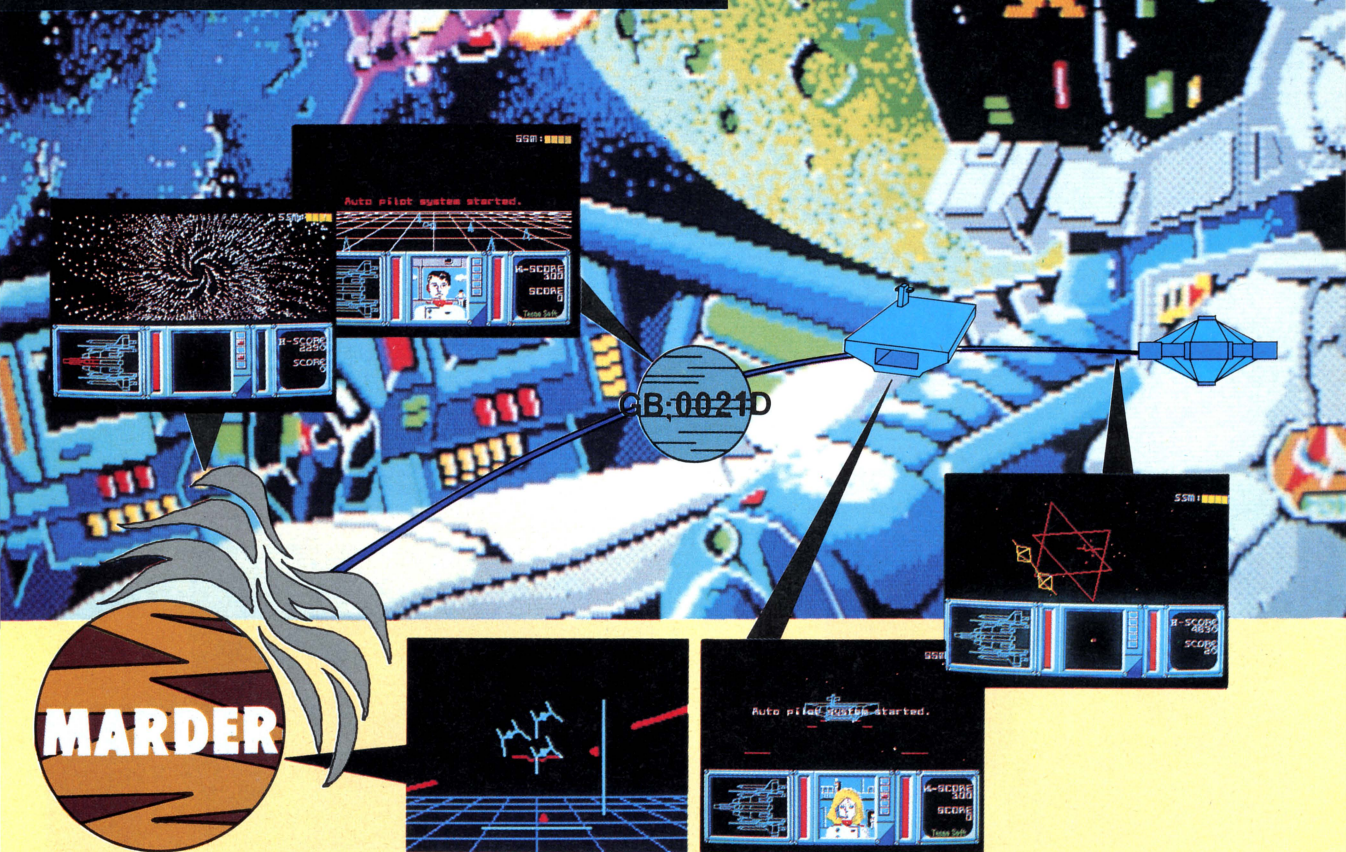
オービットIII

5インチディスク版●新発売PC-9801シリーズ

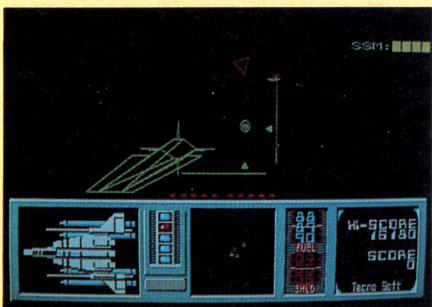
X1turbo/X1(G-RAM)、PC-8801mkIIISR各6,900円

3.5インチディスク版●新発売MZ-2500 6,900円

テープ版●X1(G-RAM)4,800円



PC-9801シリーズ版 新発売！ ¥6,900



X1、PC-8801SR版をバージョンアップ

- よりリアルなグラフィックスの敵キャラクターが登場
- 味方空母等への着艦時、索引ビームにロックされるまで、すべてマニュアル操作
- コクピットや管制官などのグラフィックをグレードアップ
- 16ビットならではの高速処理

フリーダー連合とガルニエとの惑星戦争は10年におよび、戦況はこう着化の様相を呈していた。そして今、ガルニエ連邦は、惑星マルダーの研究所で「最終兵器——恒星間ビーム砲“トル”」完成させようとしていた。

この情報入手したフリーダー連合軍は、さっそく特別攻撃隊“トル”研究所施設破壊作戦——オービットIII——を実行に移した。

3Dワイヤーフレームの敵編隊を撃破して、“トル”を破壊せよ！

惑星空間、ダークホール、惑星マルダーなど、さまざまなステージがキミを待っている。

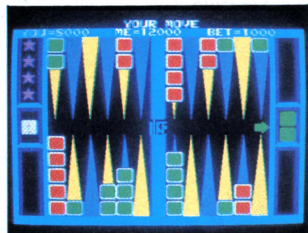
株式会社 テクノソフト

通信販売をご希望の方は、現金書留にて
当社へお申し込み下さい

〒857 佐世保市福石町4-14 ☎0956-33-5555



世界選手権が
大いな権を
待っている



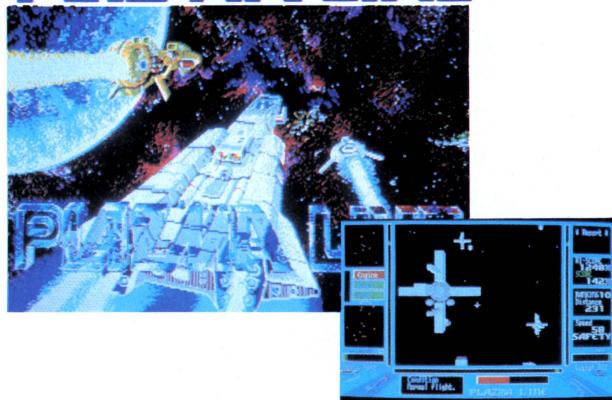
アメリカ・ヨーロッパを中心として、世界中で親しまれているゲーム。それがバックギャモン。相手の陣地から、自分の陣地へ、2つのサイコロの目によって、はやく自分のコマを上げれば勝ち。相手のコマの動きをジャマしたり、はじきだしたり、ちょっとした駆け引きと、勝負運がカギ。掛けかたによっては、1回の勝負で持ち点を倍以上にすることも！ ちょっとり知的してみない？

バックギャモン エクセレント(オールマシン語)

BACKGAMMON EXCELLENT

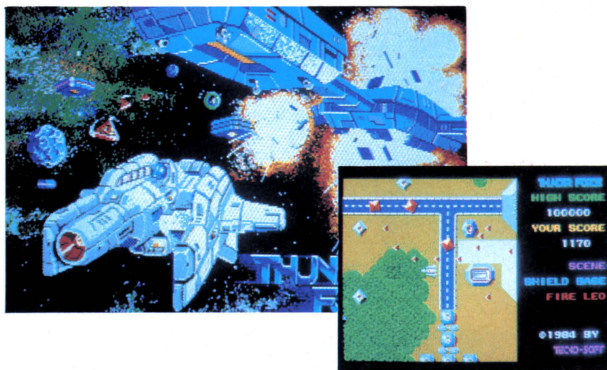
PC-8801/mkII/SR(5')、PC-8001mkII/SR(5')、PC-6601/SR(3.5')、PC-9801M(5')、X1turbo/X1(G-RAM)(5')、X1D(3')、MZ-1500(QD)、PC-9801/E/F(5')、FM-16β(5')、FM-77(3.5')、FM-7(5')
バックギャモンボード付各¥7,900送料700円

PLAZMA LINE



プラズマドライブ装備のスターシップ“QS-RS2”で星間レースにチャレンジ！16のチェックポイントを通過して、ゴールを目指せ。様々な障害が待ち受けるし烈なレース。ロールプレイングゲームの要素を含んだ、本格的3Dリアルタイムスペースゲームの決定版。

サンダーフォース



ウェーブレーザーとハイベロトロン砲を装備した、爆撃宇宙艇“ファイヤー・レオ”を操って、オーン宇宙軍を撃破せよ！シールドベース“シャイラフォン”をすべて破壊すると地下の超巨大基地「ダイラディザー」が出現する。豊富なキャラクターで、ゲームのたびに新発見。キミは何面クリアできるか！

		X1(G-RAM)/turbo	X1D	PC-8801/mkII	PC-8801mkII/SR	PC-8001mkII/SR	PC-9001mkII	PC-6001mkII/SR	PC-6001mkII/SR	PC-6601/SR	PC-9801/E/F	PC-9801U	PC-9801M/VM	FM-7(NEW7)	FM-77	FM-16β	IBM-JX	MZ-2200/2000	MZ-1500
サンダーフォース	D	2D	3'	2D	2D	2D				3.5'	2D	3.5'	2HD	2D	3.5'	2HD	3.5'		QD
	T	○		○					○					○					
プラズマライン	D	2D	3'	2D	2D	2D				3.5'				2D	3.5'				
	T	○		○			○	○						○				○	

※ テープ版、QD版4,800円、ディスク版6,900円



ひろがるMSXなま100万台。

みんなの



いま、MSXが面白い。

断然のオモシロサ ゲームを10倍たのしむカートリッジ ¥4,800

新発売

コナミのMSXソフトと同時に使うと、ゲームの中断やコマおくり、ポーズ機能など、10パターン以上の操作が可能になる「ゲームを10倍たのしむカートリッジ」。ゲームフリーク必携です。●スロー動作 ●ランキング表示 ●TV調整パターン表示 ●プレーヤー数変更 ●ステージ数設定 ●ハイスコアのセーブ ●コマおくり機能 ●ゲーム中断機能 ●ポーズ機能 ●画面ライブラリー

※このカートリッジは、コナミのゲーム専用です。 ※2スロット仕様のMSXパソコンでお楽しみください。 ※1スロットのMSXの時は、スロット拡張ユニットをご使用ください。

この迫力。さすがコナミスポーツの実力。 コナミのサッカー ¥4,800

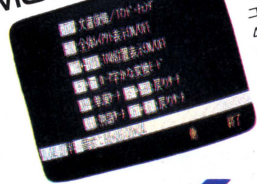
新発売



思わず走り出したくなるキックスタジアムの鮮やかなグリーン。パス、ドリブル、そしてシュート。自慢のフライングプレーを思う存分発揮できる待望のサッカーが誕生。スタジアムの歓声が熱い。

仲間には差をつける。君は未来の小説家 MSXワープロコナミEC700 ¥34,800

新発売



MSX、MSX2のどちらにも使用できる日本語ワードプロセッサー。漢字、熟語あわせてユニコード。42,000語以上の辞書を持ち、編集機能も実に多彩。プライベートに活用ください。

甘いはずないぞ 中国大陸、悪と善の戦い。 イーガー皇帝の逆襲 ¥4,800

好評発売中



釈迦の骨壺に秘められた無限の力を悪用し、暗黒拳法を現代に「立よみがえらせたイーガー皇帝」に立ち向かう拳英。さて、勝負はいかなる局面をむかえるか……。

ついにきた! 話題のアドベンチャー・ムービー。 ゲーニズ ¥4,800

近日発売



話題の映画「ゲニーズ」が、そのままTVゲームになる。海賊たちと悪党フラテンリー一家に捕えられた7人のゲニーズをキミたちがカットこく救い出す。本格的なアドベンチャーゲーム。慎重に、大胆に。Let's Go!!

エンドレスキャンペーン'86 コスロットゲームで オリジナルグッズをもらおう!!

いま、コナミの新製品(1月以降発売)を買ったとき、その場で当たるスピードくじ(コスロットゲーム)がついてきます。ラッキーKIDが出現すれば大当たり。もれなく、素敵なオリジナルグッズをプレゼントします。もし、リングがでてガッカリ



することはありません。集めたリングの数にあわせて希望のグッズがもらえるダブルチャンス。詳しくはコスロットゲームの裏面を見てください。

通信販売ができます。

- 現金書留での御注文 住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
- 銀行振込での御注文 (振込先)コナミ株式会社 協和銀行 市ヶ谷支店 普通249736 振込後、1/1ガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。

※なるべく現金書留で御注文下さい。

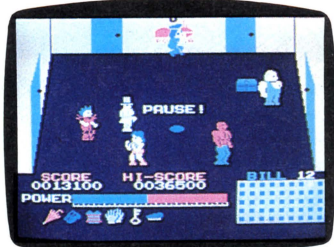
Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル

- MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
- この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
- お問合わせ窓口 TEL 03-262-9110

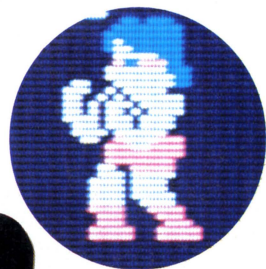
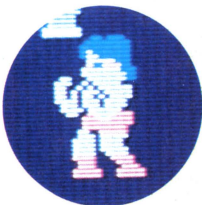
全 国 一 斉 公 開 中

ポリス・ストーリー 香港国際警察



全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。

MSX 解説書付 R49X 5091 ¥4,900
製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより86年1月下旬発売いたします。

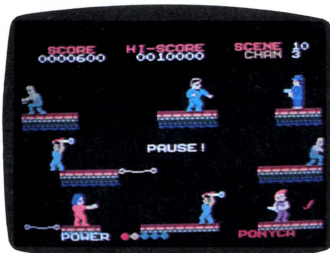


堂々、一大功夫・芸夢一挙誌上公開。

カンフー・ゲーム

2本共に発売中

JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR プロテクター



大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱい思わず「アチョー!」、壁を利用して「アチョ、アチョー!」。どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。

MSX 解説書付 R48X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和 製作/ポニー コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中。VHS・ベータ共に¥14,800(96分)



© ゴールデン・ハーベスト・グループ



ゲーム戦士たちよ!力の限り戦う時がやってきた!!

きみはこの謎を解けるか!?
アクティビジョンのロールプレイングゲーム。

ALCAZAR

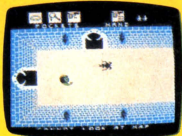
アルカザール

発売中

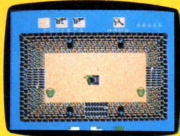
いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとして
消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しなが
らアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザ
ール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。



これが君に与えられた地図だ。こ
の地図をたよりに今から冒険が始
まる。



グリフィンが火を吹きながら追っ
て来る。グリフィンをやっつけら
れる物は果して何か?



やった!これが王位の部屋だ。魔
人と悪戦苦闘のすえ、王位の座に
つくことに成功だ。

●アルカザールにはいろいろな敵やアイテムが登場する。
どの敵にどのアイテムが有効なのか、まずその謎を解こう。



MSX 解説書付 R48 ¥5513 ¥4,800
©ACTIVISION, INC.

プリンセス救出への道
それはゲーム博士だけが知る!!
マスクー

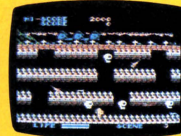
CRUSADER

クルセーダー

時は中世、ところはヨーロッパ。十字軍の兵士として、ナ・サーリー国
へきていたザーバックは、その国の王ネハーバ・ネメシスのひとり娘テ
ィアラが、魔王デッド・ロックにさらわれたことを知る。そして、ザ
ーバックは魔王の住むイコンへと向けて、出発したのでした…。



魔王「デッドロック」にティアラ
ー捕まる。



スケルトン(かい骨)は後ろから攻
撃しろ。



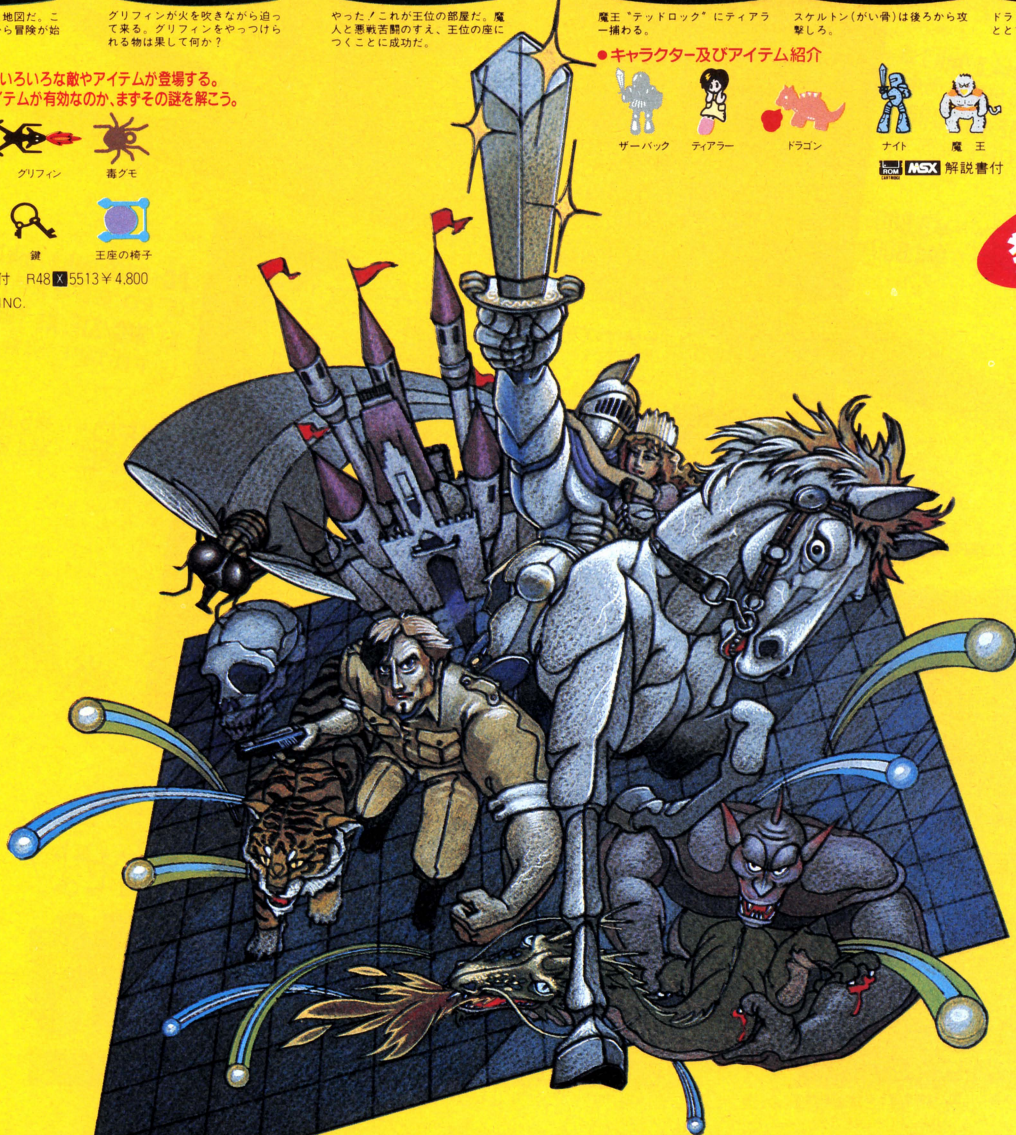
ドラゴンは必要なアイテムがない
ととても強い。

●キャラクター及びアイテム紹介



MSX 解説書付 R49 ¥5083 ¥4,900

発売中



美しいニューヨークの夜、
宇宙からの侵略者と闘う特殊武装ヘリBX-1!

スカイウォーク

スーパーグラフィックCITY派アクションゲーム

©1985 BEAR'S

BX-1



※実際の画面とは多少異なることがあります。

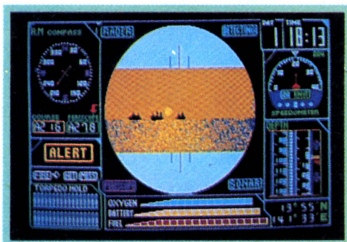
PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
(5"FD:好評発売中)
X1/X1C/X1F/X1 TURBO
(TAPE:5"FD好評発売中)

5"FD...¥6,800
TAPE...¥4,800

PC-8801/mkⅡ/mkⅡSR
(5"FD:好評発売中)
X1/X1C/X1F/X1 TURBO
(5"FD・TAPE:好評発売中)

5"FD...¥6,800
TAPE...¥4,800

©1985 BEAR'S/OFFICE KOKAN
BX-2



※実際の画面とは多少異なることがあります。

敵艦隊を発見し、空母を撃沈せよ!

南海の標的

本格派リアルタイム海戦シミュレーション



有限会社 **ベアーズ**

〒101 東京都千代田区神田佐久間町3-21 岡田ビル2F

TEL (03) 864-6880

※通信販売をご希望のかたは、商品名、機種名を明記のうえ料金を現金書留で左記までお送り下さい。(送料サービス)

SEGA

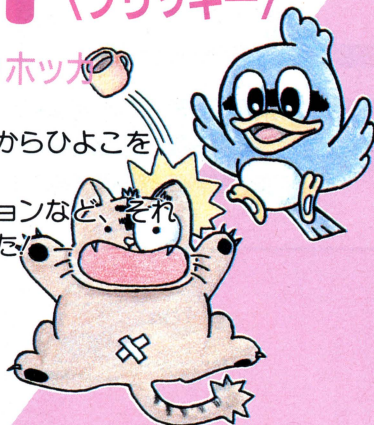
FLICKY

〈フリッキー〉

とれたておいしいホッカホツッ

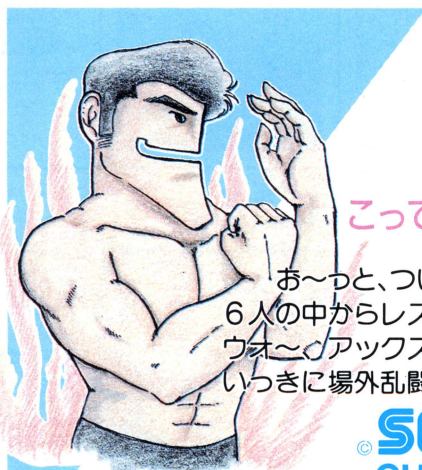
フリッキーは青い鳥。のら猫ニャンニャンの手からひよこを守れ! アクションパズルゲーム!

全48面以上、FM音原、PCG、コンストラクションなど、それぞれの機種の個性を生かし、オリジナルをこえた



ゲームセンターから君の部屋へ!!

産地新発売直送



こってりと仕上げた本格プロレス!

お〜つと、ついに登場チャンピオン・プロレススペシャル!
6人の中からレスラーをえらび必殺ワザをきめろ!
ウオ〜アックスボンバー! コノヤロ、エンズイ切り!!
いっきに場外乱闘もOK!

SEGA
CHAMPION

プロレス
Special

Supermz-2500 対応

チャンピオンプロレススペシャル&フリッキー

CT...カセット版 FD...フロッピー版 RC...ロム版 ※X1-Dは使用不可

PC-8001 mkII/SR	CT	¥4,800
PC-8801/mkII/SR	CT	¥4,800
	FD	¥6,800
MZ-2000/2200/2500	CT	¥4,800
SHARPX1/turbo	※ CT	¥4,800
	※ FD	¥6,800
FM-7/NEW7	CT	¥4,800
	FD	¥6,800
MSX(フリッキーのみ)	RC	¥4,400

※この商品はセガ・エンタープライゼス社の許諾を受けて開発したものです。

マイクロネット
Micronet

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

ASCII C.G. TOOLS FESTIVAL

アスキー・C.G. ツールフェスティバル 1985年11月15日～1986年2月28日

マウスでコントロールする。
アスキーの2次元C.G.ツールが勢ぞろい。
パソコンの楽しさを、限りなく広げる
コンピュータ・グラフィックス。
あなたにも、この興奮を味わってほしい。
より美しく。より簡単に。
誰もが使えるアスキーのC.G.ツールです。
右手が燃える。

カラーグラフィックエディタ

ART MASTER 88

新発売

NEC PC-8800シリーズ 対応
メディア: 5-2D
¥19,500 (¥1,000)
マウス付 ¥39,500 (¥2,000)
筆のカタチや色のトーンが自由につくれて、カラーも豊富。
いろいろなタッチと質感で、
デリケートな表現が可能です。
部分移動、コピー、ルーペなど
編集機能も多彩。コマンドは
ポップアップメニューで
フルスクリーンがキャンバスです。
インクポットやユーカラの
データを読むこともできます。



アスキーのグラフィックエディタ

Ink Pot

NEC PC-8800シリーズ 対応
SHARP X1ターボシリーズ 対応
メディア: 5-2D
¥18,000 (¥1,000)
マウス付 ¥38,000 (¥2,000)
エアブラシを含む14種類のペン先と
37種類のタイルパターンを
用意しました。拡大・縮小、
回転、上下(左右)の反転など
多彩な編集機能で映像を
コントロール。精密な絵も忠実に
描けます。また、イメージ
スキャナを利用すれば
絵や写真がそのまま入力できます。



飾り文字やイラストがすぐ使える

Ink Pot

データライブラリ 新発売

- VOL.1.タイプフェイスセット(1)
- VOL.2.タイプフェイスセット(2)
- VOL.3.イラストアルバム(1)
- VOL.4.バーティキット
- VOL.5.クリスマスセット
- VOL.6.年賀状キット
- VOL.7.イラストアルバム(2)
- VOL.8.挨拶状

NEC PC-8800シリーズ対応
SHARP X1ターボシリーズ対応
メディア: 5-2D
各 ¥3,800 (¥400)
お手持ちのくインクポットで
使用できるデータディスクです。



すでに、右手が興奮している。

アスキーのグラフィックツール

Funny

NEC PC-9800シリーズ対応
メディア: 8-2D, 5-2HD,
5-2DD, 3.5-2DD
¥22,000 (¥1,000)
マウス付 ¥42,000 (¥2,000)
4096色の豊富なカラーが使って
C.G.をぐっと身近にします。
約70種類の筆・ペン先に
エアブラシや消しゴムなど
絵を描くのに必要な道具を用意。
各種デザインワークからゲームの
キャラクターづくりまで。
色あざやかなビジュアルが
イメージどおりに描けます。



アスキーのパーソナルCADシステム

CANDY 2

新発売

NEC PC-9800シリーズ 対応
メディア: 8-2D, 5-2HD,
5-2DD, 3.5-2DD
¥50,000 (¥2,000)
マウス付 ¥70,000 (¥2,000)
誰でも美しい図面が作成できる
C.G.デザインツールです。
30,000画素×30,000画素の
ワークシートの上をウインドーが
自由に移動。製図道具でイメージ
どおりの作画が楽しめます。
また、漢字を含む日本語入力
が可能。プリンタのサポートも豊富で
プロユースにも十分対応します。



グラフィックツール

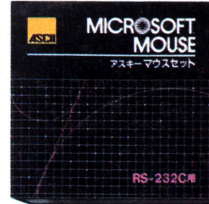
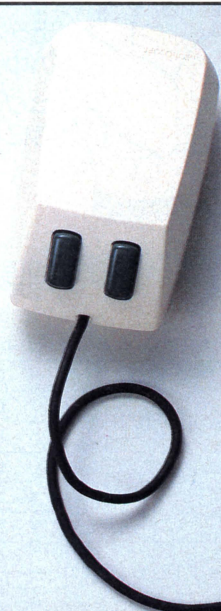
Z'STAFF

NEC PC-9800シリーズ対応
メディア: 8-2D, 5-2HD,
5-2DD, 3.5-2DD
¥38,000 (¥2,000)
幅広い用途に応えるクロス
オーバー・グラフィックツールです。
PLUS KIT LEVEL1
¥15,000 (¥1,000)
イメージリニア入力を
可能にするユーティリティです。
PLUS KIT LEVEL2
¥248,000 (¥2,000)
さらにカメラ入力機能を強化します。
開発 南ツァイト Zeit



アスキーマウスセット
MICROSOFT MOUSE

RS-232C 対応
¥25,000 (¥2,000)
めんどくさいキーボード入力不要
にしました。パソコンに接続
して使うポインティング・デバイス
(入力装置)です。手の動きを
コンピュータ・ディスプレイの
スクリーン上で動く
カーソルに変換。マウスの
ボタンを押すだけで目的とする
コマンドの実行が可能です。
C.G.ソフトを使うときには
すばやい操作で、思いどおりの
ビジュアルが描けます。





ちょいと、ころがすか。



アスキー・C.G.ツールフェスティバル・プレゼント
フェスティバル期間中、アスキーのC.G.ツールを買うと、3つのチャンス。
抽選で585名様に、もらってうれしいプレゼント。

CHANCE:1



キャンペーン対象商品の「ユーザー登録カード」をお送りください。
毎月100名様に、マウス・コンストラクションセット
(カラーボール、ドライバ、ブラシ)を
さしあげます。ゴム製のボールに
することで、マウスがより精密な
動きに対応します。



CHANCE:2



キャンペーン対象商品で描いたC.G.作品を
お送りください。あなたの作品をフジカラー・ジェットグラフィーで
B2サイズのポスター またはプリントTシャツにして、それぞれ
毎月20名様にさしあげます。

●応募方法/フロッピーディスク。1枚につき1作品。
ラベルに①使用ソフトウェア名②メディアの種類、
③使用ハードウェア名④作品名⑤氏名・年令・住所・電話番号・
職業・パソコン歴をご記入ください。

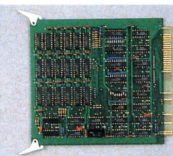


CHANCE:3

CHANCE 1、CHANCE 2の応募者全員が、
CHANCE 3の応募者になります。(商品は、各社から提供いただきました。)



256KB 増設RAMボード
PIO-9034A-2(5名様)
株 I-Oデータ機器



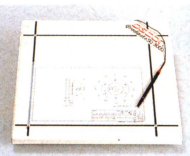
フロッタSR-6602(2名様)
岩崎通信機株



小型白黒テレビカメラ
GS-10(2名様)
エプソン販売株



デジタイザSQ-3000(2名様)
オスコン電子株



フロッタMP-2000(1名様)
デジタイザKD-4030(1名様)
グラフィック株



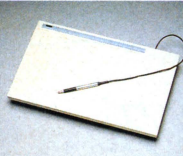
プリンタIO-720(1名様)
シャープシステムサービス株



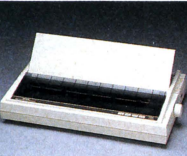
フロッタGP-672(2名様)
日立家電販売株



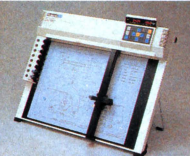
デジタイザDST-4A(5名様)
へんてる株



プリンタNP500(1名様)
横河北辰電機株



フロッタDXY-980(1名様)
ローランド ティー.ジー.株



タブレットWT-460M(2名様)
株 ワコム



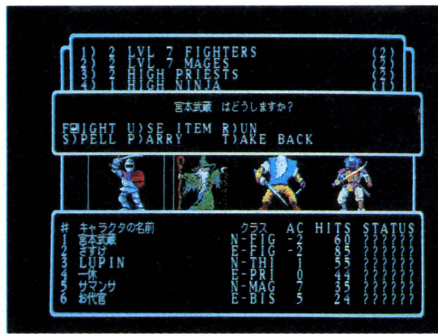
PC-9801 VM2(1名様)



●応募先/〒107 東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル 株 アスキー ソフトウェア企画部内「C.G.ツールフェスティバル事務局」まで。
●すでにアスキーのC.G.ツールをお持ちの方も、CHANCE 2から参加できます。●当選発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。
●フジカラー・ジェットグラフィーをご利用になりたい方は、株 フジカラーサービス五反田現像所まで。Phone 03(493) 6811

●アスキーの商品は、次のショップでお求めになります。.....(北海道地区)金市館011(22)8221/もうこ電機 YES 011(214)2850/九十九電機札幌店011(241)2299/(東北地区)電巧堂八戸本店0178(44)4111/
電巧堂Dac東口0222(91)4744/庄子デンキコンピュータ中央0222(24)5591/電巧堂盛岡本店0196(54)2772/(関東地区)ヒッポ海老名マイコンランド 0462(32)7777/ジャスコCVA 03(258)3713/大竹文具店 0270(25)5550/フレックス
ジャパン 03(470)1401/ラオックス中央店 03(253)1341/コム 03(251)1523/九十九電機7号店 03(253)4199/ビットイン東京 03(255)4575/石丸電機マイコンセンター 03(255)3111/サームセン 03(251)1464/大塚OAセンター
八重洲 03(281)4711/西武池袋店 03(981)0111/丸井渋谷店 03(464)0101/大塚OAセンター横浜 045(453)1341/ビットイン横浜 045(314)7707/システムインナカミ 0552(28)3333/YDKシステムセンター 03(342)2441/
オムロンマイコンシステムズ 03(535)3381/(中部地区)すみやパソコンアイランド 0542(55)8819/システムイン吉野 0546(36)0630/フューチャーイン浜松 0534(54)6633/栄電社テクノ 052(581)1241/九十九電機名古屋1号店・2号店
052(251)3399/パソコンショップシグマ 052(251)8334/ビットイン名古屋 052(263)0971/(近畿地区)プランタンなんば 06(633)0077/J&Pテクノランド 06(644)1413/J&Pメディアランド 06(644)1813/J&Pビジネスランド
06(348)1881/ニノミヤムセン本店 06(643)2031/ニノミヤムセンパソコンランド 06(643)3217/マイコンショップC.O.M 06(347)1381/マイコンショップCSK大阪 06(345)3351/ビットイン大阪 06(213)8864/星電社C-SPACE 三宮
本店 078(391)8171/J&P京都寺町店 075(341)3571/三宮ハレックス 078(391)7911/(中国地区)タイイチ本店 082(247)5111/システムイン岡山 0862(41)1881/(四国地区)ヒコム高知埠町店 0888(22)8811/(九州地区)タイイチ
デオニー小倉本店 093(551)6339/ベスト電器小倉パソコン館 093(551)6282/ベスト電器福岡本店 092(781)7131/カホマイコンセンター福岡 092(714)5155/システムイン鹿児島 0922(23)8366/システムソフト 092(714)6254

ウィザードリィ



扉を突破った途端、4群のモンスターが……。

あの、噂の Wizardry が、ついに日本語バージョンで登場！ 狂気の大君主レボの世界征服のための2つの条件——最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を完遂すること、このシナリオの目的である。この世界は、あなたの分身ともいえる様々なキャラクターの創造に始まる。最大6人のパーティを結成して、魔法と困難に満ちた地下10階に至る迷宮の冒険へと出発していくのだ。3次元迷路で表現されている迷宮にはパーティを惑わす、凶悪な魔物ども、落とし穴、暗闇の空間、魔法の品々、といった数々の困難が待ち受けている。これらの困難を乗り越えることによって、あなたのキャラクターは成長していくのだ。

《対応機種》

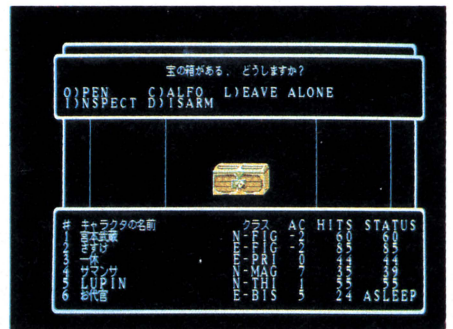
PC-8800シリーズ	5"-2D
PC-9801F/VF	5"-2DD
PC-9801M/VM	5"-2HD
PC-9801U	3.5"-2DD
X1/turbo	5"-2D
FM-7/NEW7	5"-2D
FM-77シリーズ	3.5"-2D

定価9,800円(送料400円)

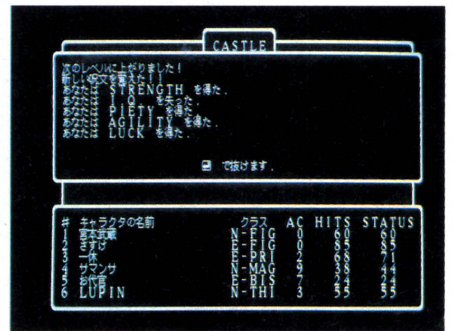
※ご注意

- Wizardry は純正ディスクドライブに対応しています。
- 次のシステムでは動作しません。
旧PC-9801
FM-7またはFM-NEW7+3.5インチドライブ
FM-7またはFM-NEW7+FM-8用5インチドライブ
- 次のシステムでは「1ドライブ対応」のシールのあるものをお求めください。
PC-8801mk II / SR / FR のモデル20 (1ドライブ)
X1 / C / D / F / turbo モデル10、20、40、turbo II

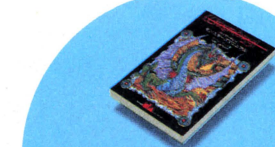
あの、噂の
ウィザードリィ
好評発売中



宝の箱発見！ さあ、開けるか、開けないか……。



やった！ ついにレベルアップ。呪文を覚えた！



ウィザードリィ モンスターズマニュアル

ウィザードリィファンに朗報！

モンスターの全貌が、今、明らかに……。

(株)エム・アイ・エー刊 ゲーム・アーツ著 定価780円
TEL. 03(486)4500

1 月下旬発売予定

ROGUE ログ

かつては知的エリートだけがその存在を知り、奥深い戦略と緻密な戦術を競っていたオンライン・ゲームの傑作、あの「ROGUE」がついにパーソナル・コンピュータに移植された！「ROGUE」は、ミニコンVAX上のUNIX環境で生まれたロールプレイングゲームであり、現在、パソコン・ネットワークの「ASCII-NET」でも最高の人気ゲームとなっている。

プレイヤーは財宝と栄光を求める勇者となり、暗く奥深い「Dungeons of Doom」(運命の洞窟)へただ一人入ってゆく。そこは怪物や罠などの危険と黄金や魔法の宝物などの財宝に満ちあふれた異世界なのだ。NEC、PC-9801シリーズへの移植版が完成。高速モード、ナンバーロック機能、Fake-DOS機能をサポート。

対応機種及びメディア

PC-9801対応	8-2D	PC-9801M/VM対応	5-2HD
PC-9801F/VF対応	5-2DD	PC-9801U対応	3.5-2DD

定価 各12,800円(送料1,000円)

ASCII SOFTWARE

新発売

キャッスルエクセレント

恋する王子の、100の試練。

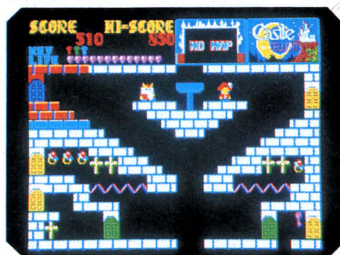
チャレンジステージ

Castle EXCELLENT

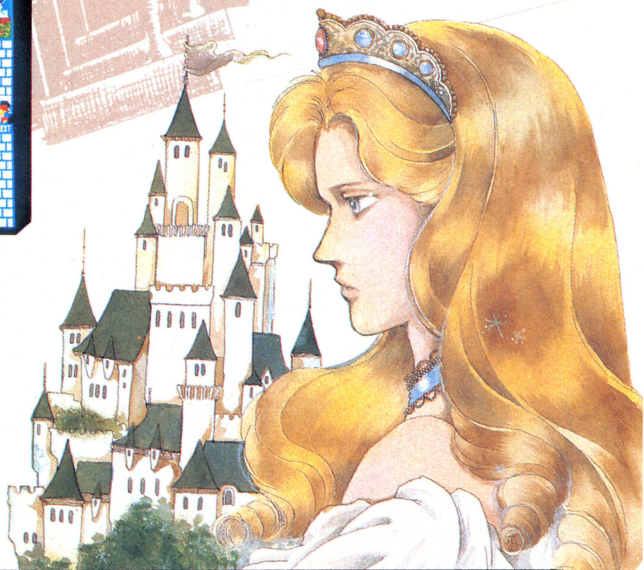
FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV テープ ¥4,800 3.5-2D ¥6,800 好評発売中

PC-8801シリーズ 5-2D ¥6,800 新発売

X1/C/D/turbo/F テープ ¥4,800 新発売



「ザ・キャッスル」の冒険を見事クリアした人だけに挑戦していただきたい。冒険の次は、試練だ。最愛の王女を魔法使いに連れ去られた王子が挑むレンガの城。100個の部屋に100種類の罠…と、おなじみ「キャッスル」のストーリーの面白さそのままに、難易度が一段とアップ。各面のパズル性が強化された上、部屋から部屋への移動のルートも前回よりもさらに複雑。面と面とのつながりを考えることが、このゲームの重要なポイントとなっている。もう、これは、「キャッスル」フリークに対するチャレンジステージ。君の忍耐と野心に期待する。



まだ、恋を知らない王子たちのために、**ザ・キャッスル** 絶賛発売中

PC-8801シリーズ5-2D ¥6,800 / PC-9801シリーズ5-2DD ¥6,800・5-2HD ¥7,800・3.5-2DD ¥7,800 / X1シリーズ
テープ ¥3,800 / FM-7シリーズテープ ¥3,800 / FM-77シリーズ3.5-2D ¥6,800

吉田久の (アスキーソフトウェアコンテストグランプリ受賞者)

THUNDER BALL

サンダーボール

新発売

画面を自由に設計して遊べるピンボールゲーム、「サンダーボール」が登場。役物や機能も多彩、パーツも自由に作ることができる。だから作った画面にテーマをもたせることができる。他のゲームのキャラクタや背景などを使って君だけの愉快的なピンボールができて上がる。また、PC-9801版ではエキストラステージ機能を搭載。2つの画面の間をボールがワープしてしまうという芸当も楽しめるのだ。まさに新世代のピンボールゲーム。この際、思いきり凝ってしまいたい。

PC-9801/E/F/U/VF/VM対応 5-2DD 定価6,800円(送料400円)

5-2HD, 3.5-2DD 定価7,800円(送料400円)

PC-6001/mkII/SR, PC-6601/SR対応 定価3,800円(送料400円)

PC-6601SR(3.5-1DD)対応 定価5,800円(送料400円) 好評発売中

PC-8801, X1, FM-7版 来春3月発売予定



ゲームセンターで大人気の愉快的な ボール投げ(ドジボール)ゲーム

おもしろいボーナス ステージ(1人用)もついているヨ!!



恒例、村のドジボール大会。ペンぎんくんはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール5個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない…さあ、最後に笑うのは誰だ。

FM7/NEW7/77/L2/L4/AV テープ4,800円, 5-2D 6,800円, 3.5-2D 6,800円

PC-8801/mkII/SR/TR/MR/FR 5-2D 6,800円

PC-6001/mkII/SR, PC-6601/SRテープ4,800円 近日発売予定

X1/C/D/tubo/Fテープ 4,800円

新発売

※画面は、開発中のX1シリーズ

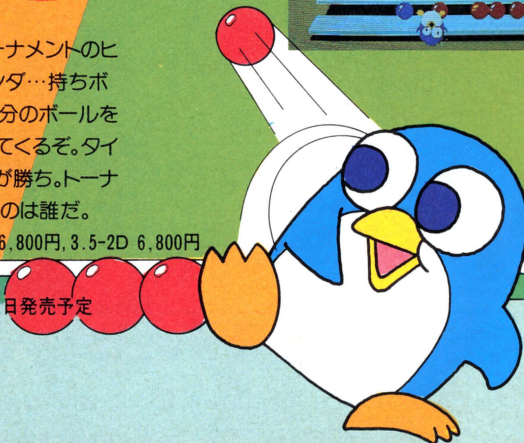


※画面は、開発中のPC-8801シリーズ



ゲーム作りに参加しよう!!

- 自作ゲームを作ったんだけど評価してもらいたい人。
- プログラミングでアルバイトしたい人。
- その他、パソコンゲーム作りに参加したい人。そしてソフトハウスの皆さん、連絡まってます。詳しくは03-486-5137 ウエキヨウまで



ASCII SOFTWARE

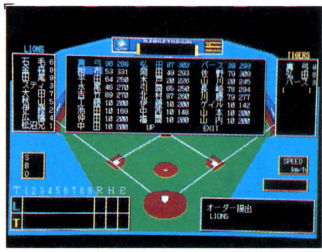
日本シリーズ!

新発売

新ベストナイン プロ野球

強力にバージョンアップして登場した新ベストナインプロ野球。パ・リーグも入った12球団対応(DH制導入)。代走、勝利打点も導入、さらにグラフィックもバッチリ強化。キャラクターをアニメ化し、走者、サウスポー、アンダーハンドも忠実に再現したぞ。まさに本格派のプロ野球ゲーム。キミだけのベントレース日本シリーズを楽しんでしまおう。

FM7 NEW7/77/L2/L4/ AV 対応
5-2D 6,800円 3.5-2D 6,800円
PC-98001/E/F/M/U/V 対応
5-2DD 6,800円 5-2HD 7,800円
3.5-2DD 7,800円
8-2D 7,800円



好評発売中!!

▼写真はFM-7用。



LIONSがんばれ!
TIGERSファイト!

SF・ストラテジ・アクションゲーム

ザ イ ロ ス

XYLOS

新発売

①宇宙船からおりてさあスタート。



②どうしたらはいれるのかな?



③とびらをぬけるとそこは?



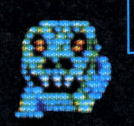
宇宙暦2047年、スーパーコンピュータ・ザイロスを積んで惑星レアンドロスへの調査に向かった宇宙船が、情報を集めて帰還する直前にエイリアンに襲われ消息を断ってしまった。あなたはアンドロイドU2号をコントロールして、地下に退避した味方の協力を受け、奪われたコンピュータ・ザイロスと情報のはいったディスクを奪回しなくてはならない。

- ★指先だけでなく、頭も使うSF・ストラテジ(戦略)アクションゲーム
- ★20種類以上も現れるさまざまな敵キャラクタ
- ★ところどころに現れアツと驚く大型隠れキャラクタ
- ★2 4 6 8だけのシンプルなキー操作、わかりやすいルール
- ★ロールプレイもしていて、敵を倒せば主人公は成長

●いつでもどこでも簡単にセーブ、ロードができます。
●好きなときにポーズして作戦を考えられます。
PC-8801 mkII SR TR MR FR 5-2D 定価6,800円(送料400円)



U2



ワンドッグ



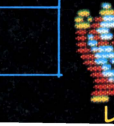
ジューラス



コッカーラ



クワース



ヘラクレス



レッド



ジーサマン



グルクス



イカンス



ドクロン



タコラバス

ASCII SOFTWARE

アスキーの

ファミリーコンピュータ™ 用ゲーム

ゲームセンターで大人気の愉快的なボール投げ(ドジボール)ゲーム

おもしろいボーナス ステージ(1人用)もツイテルヨ!

ぺんぎんくわ Wars

HSP-03

新発売
定価5,500円

恒例、村のドジボール大会。ぺんぎんくわはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール5個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。1人用ではボーナスステージも楽しめるし、トーナメントの優勝も夢じゃない…友だち8人までトーナメントが組めちゃう「ぺんぎんくわ Wars」。さあ、最後に笑うのは、誰だ。



アクションロールプレイングゲーム BOKOSUKA WARS

ボコスカウォーズ

HSP-04

時は中世。バサム帝国のオゴレス王に国を征服されたスレン王は、魔法により木や岩に姿を変えられてしまった兵士たちを助けながら、バサム城へと乗り込んでいく。兵士たちは闘うことによりきたえられ、たくましく成長していくアクションロールプレイングゲーム。君こそこの壮大なドラマの主人公だ。



3-Dスペースアクションゲーム

ゲイモス HSP-02

GEIMOS

定価5,500円

どちらも
好評発売中!!



全国の有名玩具店・デパート・マイコンショップでお買い求めください。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

驚異の反動アクションゲーム

HSP-01 アストロロボ

SASA

定価5,500円

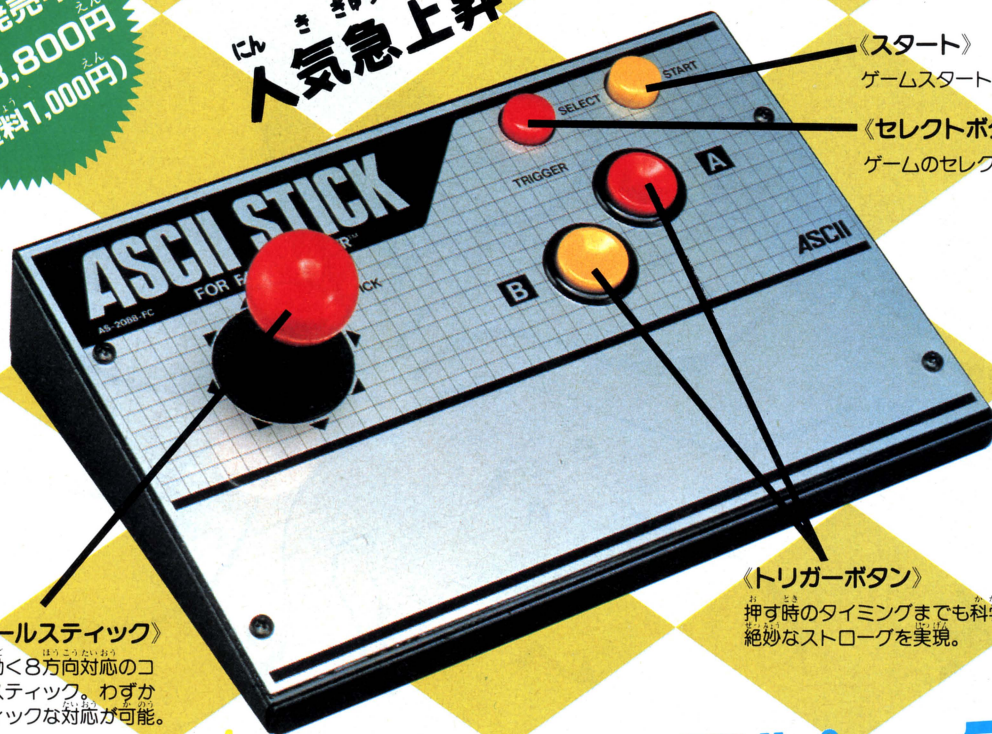


アスキーファミリーコンピュータ情報電話開設 03-498-0204に電話しよう! ゲームソフトに関する新作情報などが聞けます。

ゲームセンターそのままの迫力で、 100万点プレイヤー!

好評発売中
定価8,800円
(送料1,000円)

人気急上昇



《コントロールスティック》

ななめにも動く8方向対応のコントロールスティック。わずかな動きでフィックな対応が可能。

《スタート》

ゲームスタート用スイッチ。

《セレクトボタン》

ゲームのセレクト用スイッチ。

《トリガーボタン》

押す時のタイミングまでも科学し、絶妙なストロークを実現。

どうせ買うなら!
アスキー

ファミリーコンピュータ™用
スティック

ASCII STICK

意匠登録出願中!!

- 部品はすべて、ゲームセンターと同じ本物! ●性能最高、操作性・耐久性・バツグン、迫力満天、オモシロさ100倍! ●接続は、コネクタにさしこむだけ! ●友だちのジョイスティックに大きく差をつけよう! ●2台そろえて2人であそんじゃおう!
- 60年3月末現在発売されているファミリーコンピュータ用ゲームカートリッジのうち、以下の商品についてはこのジョイスティックは動作しません。ピンボール・ゴルフ・四人打麻雀(以上任天堂)・ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・バンゲリングベイ(以上ハドソン)・けっさく南極大冒険(コナミ)は動作しないことがあります。

※ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

発売元/〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHON (03) 486-7111(代) 株式会社 アスキー

腕におぼえの好奇心たちへ、
アスキーネットワークです。



ASCII Network

パソコンと電話回線をつなぐ、たったこれだけで、今まで誰も体験したことのない新しい世界が開けてしまうパソコンネットワーク。85年5月にスタートしたアスキーネットワークは、ユーザー数が既に1万人を突破。ユーザーが増えるほどおもしろくなり、それでまたユーザーが増えるという自己増殖型最先端メディアとして、加速度的に急成長中。40以上のジャンルをカバーするブレディンボード、メール、ニュースサービス、コンファレンス、ゲームなど、幅広いきめ細かな内容で、ユーザーの多彩なメッセージをこなします。電話の次に来るメディアとして、とてつもない可能性を実感させるアスキーネットワーク。新しいコミュニケーションが、始まっているのです。

通信ソフトの決定版、アスキーネット推奨CTERM

NEC PC9801/E/F/M/VF/VM対応
価格: 9,800円、VJE-Σ付20,000円 (送料各400円)
メディア: 8・2D、5・2HD、5・2DD



パソコン通信ハンドブック実践編
電子出版部編著
定価2,500円 (送料300円)



パソコン通信ハンドブック
電子出版プロジェクト編著
定価2,500円 (送料300円)



パソコン通信Q&A
市川昌治著
定価980円 (送料300円)

MS-DOSコマンド・オートダイアリング・オー

ログイン・シフトJIS、旧JIS、新JIS、NEC漢字、ACOS漢字コードの送受信・XMODEMプロトコルによるマシン語プログラムの転送や圧縮ファイルの送受信・対応ボーレート75~9600・受信記録・ローマ字入力カナ変換・ANSIエスケープをサポート・パラメータファイル

いよいよ本格化してきた各種ネットワーク。ビジネスの現状と将来を豊富な実例と共にわかりやすく解説。コンピュータと通信のあらゆる側面を網羅し、今後の企業情報戦に欠かせない一冊。略にも欠かせない一冊。電子出版部編著
定価2,000円 (送料300円)



今ならまだ 88GAME BOOKが 買えるかも しれませんけど



LOG IN別冊PC-88GAME BOOKは、もう、お買い求めになりましたか？ 全ページがすべて、88の情報という本なんです。新作ゲームレビュー、人気ゲームTOP50、ログインオリジナルプログラム全12本など、88ユーザーならのどから手が出るんじゃないかなあ、というネタでいっぱい。また、オリジナルプログラムを全部収録した別売のディスクログインもあったりして。書店へ急いで出かけましょう。もうなくなっちゃいますよ

ログインをPC-8801でふるいにかけてみました

別冊ログイン ②

PC-88GAME BOOK

好評発売中

定価780円

14本の長大なプログラムを2枚のディスクに! PC-8801、mkII、SR、TRIに大対応

別冊ディスクログイン

PC-88GAME BOOK

こちらも好評発売中

ゲームの内容、遊び方が
バッチリわかる、詳しい
説明書付き。書店、パソ
コンショップでどうぞ!

定価5,800円

ASCII SOFTWARE

ロールプレイとアクションゲームが
大古ロマネスクにタイムスリップした……



PERSONAL COMPUTER SOFTWARE
LOGISOFT

大好評! アクション・ロールプレイングゲーム!

原作/豊田有恒(祥伝社刊)

英雄ヤマトタケル

PC-8801(要漢ROM) mkII SR TR対応 定価6,800円(送料400円) PC-9801/E/F/M/U対応 定価6,800円(送料400円)

ミステリー
社会派推理アドベンチャー巨編

オホーツクに消ゆ

北海道連鎖殺人 原作/堀井雄二

MSX(32K)対応
カセットテープ2本組
定価3,800円(送料400円)

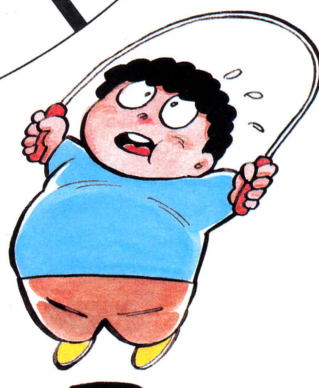
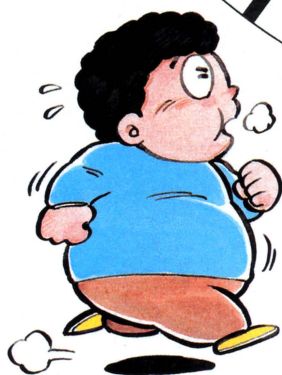
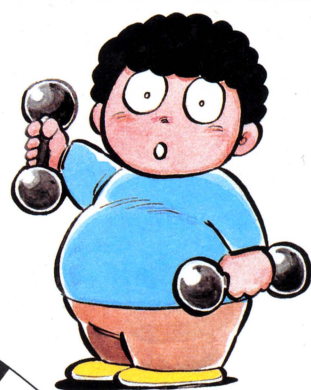
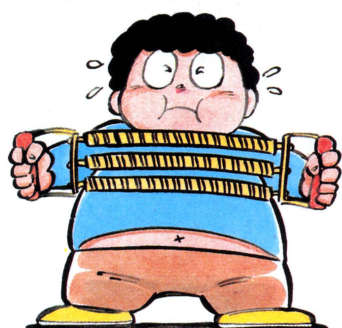
PC-6001/mkII, SR/6601/SR対応
カセットテープ2本組 定価3,800円

PC-8801/mkII/SR/TR対応
5インチディスク2枚組 定価6,800円

PC-9801/E/F/M対応
5インチディスク(2D, 2DD, 2HD) 定価6,800円

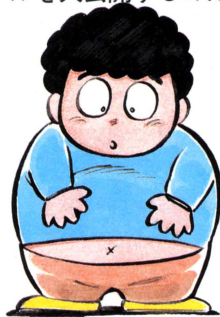
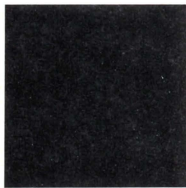
FM-7/77/NEW7対応
5インチディスク2枚組 定価6,800円

*送料各400円

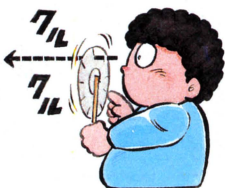
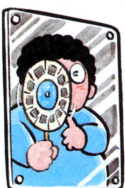
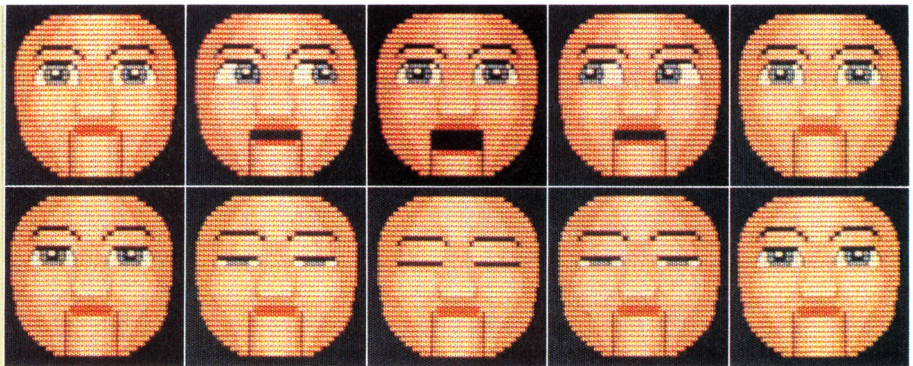


パソコンアニメーション

最近のパソコンゲームには、キャラクターなどがとーってもリアルにアニメーションするものが増えてきた。ゲームにアニメーションの手法が取り入れられてきたのだ。それだけじゃない。アニメーションそのものを“遊び”とするアニメーションツールソフトも現われた。ツールでちょこちょこっと絵を描くだけで、ピョコピョコっとアニメーションしちゃうのは、ゲームとはまた違ったオモシロさがあるのだ。そこでログインはパソコンにおけるアニメーションに注目。“セイバー”、“レリクス”などの最新ゲームのアニメーションや、ツールソフトを大紹介。おまけにMSX2の超簡単アニメーション製作法とPC-8801用アニメーションツールを大公開するのだ。



アニメイトイ
差し替え用写真



アニメイトイの遊び方

左ページのまーいものは、アニメイトイといって、これでアニメーションが見られる画期的な円盤なのだ。まず作り方を説明しよう。左ページを切り抜いて、ボール紙のような原紙に貼り付けよう。ノリか乾いたら、いちばん外側の線にそって円盤を切り抜く。それからキャラクターとキャラクターの間の黒い部分に切り込みを入れてスリットを作ってくれ。ワリパンを1本用意して、端っこに画ビョウでこの円盤の中心をとめよう。このとき円盤は自由にまわるようにしてくれ。これでアニメイトイは完成だ。使い方はいたって簡単。カガミに向かって、アニメイトイの表側をカガミに向け、指で円盤をいきおいよくまわす。そしてスリットからカガミに映ったキャラクターを見ると、なーんとアニメーションしてるのだ。あきたら、上の写真に貼りかえて楽しもう。

P E D

ペッド アニメーション アンド ゲーム クリエーター ANIMATION AND GAME CREATOR

アニメーション特集の一番手は、システムサコムが作ったPC-9801用の“PED”。メモリ容量によっても異なるが、最大64個のキャラクターを同時に動かせる強力なツールだ。しかも、背景の設定が自由。たとえ火の中、水の中、野を越え山越えて、キャラクターが動きまわるのだ。では、そんなこんなで使って嬉しく見て楽しい、アニメーションツール“PED”のご紹介と参りましょう！

16ビットマシンの機能を生かしたグラフィックツール“PED”

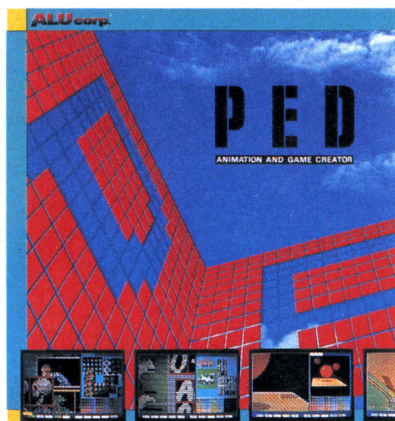
PC-9801はCPUが16ビットだし、こりゃビジネス用パソコンだと思っていたら、案外そうでもなかった。さすが16ビットだけのことはあり、何をやらせても速い、キレイ、大きいと3拍子そろっている。当然ゲームソフトも例外じゃないわけで、特にキャラクターが動くゲームの場合、その差レキ然。残念ながら8ビットマシンは一步ヒケをとる。ま、しょうがないよね。

そこに目をつけ、PC-9801用ゲームをメインに開発しているソフトハウスがある。システムサコムだ。“ムーンボール”、“ウォーム”、“ブラウンズラン”、“メルヘン・ヴェールI”と、どれ

もこれもPC-9801の強さを見せつけられるものばかり。いい意味で、PC-9801をゲームマシンにおとしめてくれた。

で、ここでこのページの主役“PED”のご登場。前にあげたソフトのなかで“ウォーム”と“メルヘン・ヴェールI”の開発に、“PED”が使われているのだ。キャラクターも背景も、すべて“PED”製。つまり、キャラクターデザインとアニメーションセンス次第では、あれと同程度のアニメーションは誰にでも作れるということだ。これはスゴイぞ。

アニメーション、言い換えるとキャラクターを動かすには、大きく分けると2つの方法がある。ひとつは、動きのパターンをいくつも描いて、それを順番に表示させていく方法。もうひとつが、いかにもコンピュータらしく、

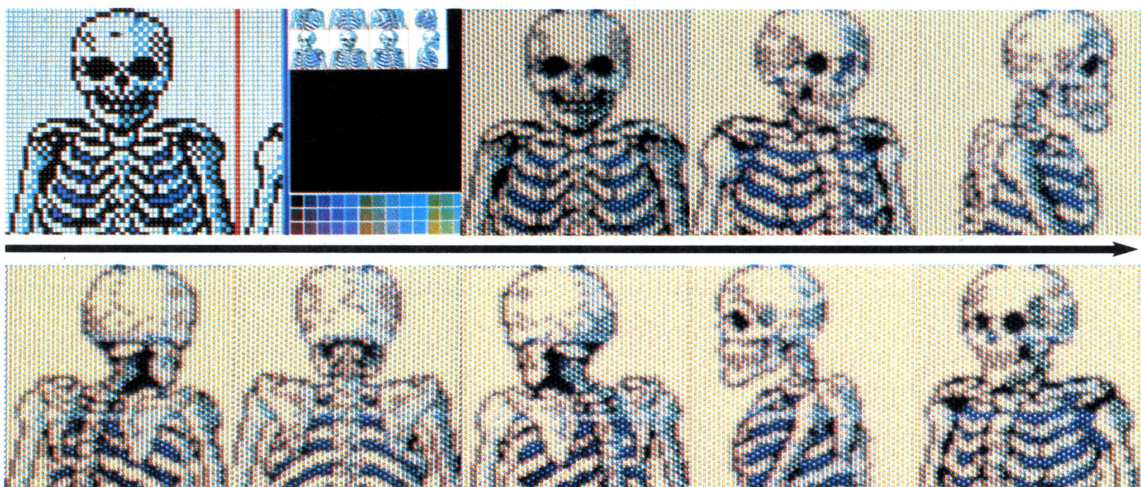


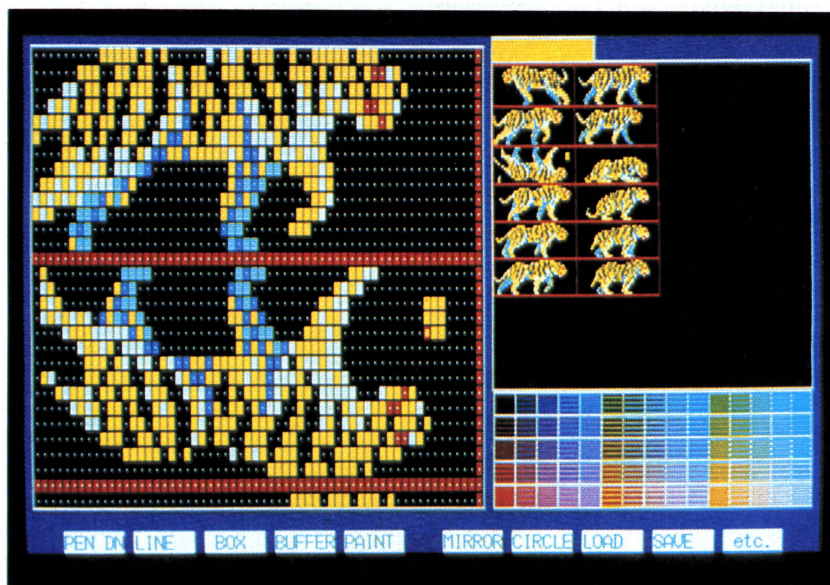
★PC-9801シリーズ各機種に対応。19,800円(5D、8D)。ちょっと高いけれど、使い応えは十分だ。

計算で動かす方法で、3Dグラフィックスによく使われる。“PED”は前者で、1個1個のキャラクターパターンを、いわゆる“ドット絵”で描くのだ。

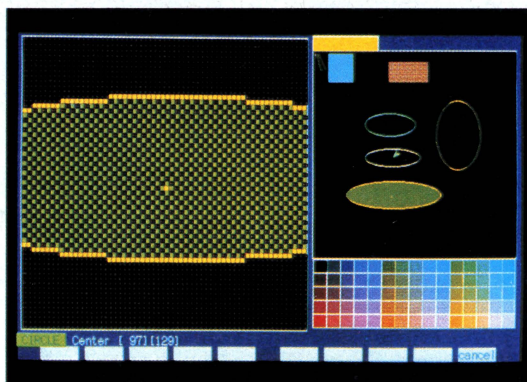
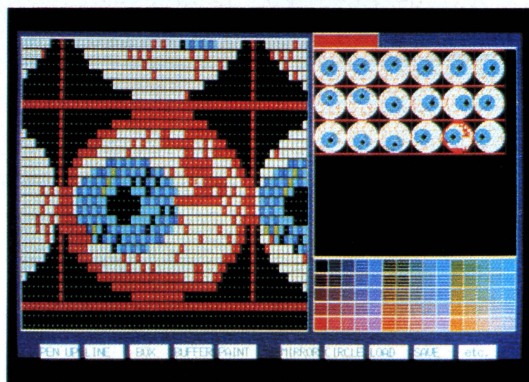
RAMが128Kバイトなら最大16キャラクター、256Kバイトなら32キャラクター、384Kバイト以上だと64キャラクターを同時に動かして、さらに同じ数のパターンを画面上に背景として置ける。これが“PED”の強さ。さすがPC98、さすがシステムサコム、と仰天驚嘆のツールなのだ。

「ハッ!」と息をのむ、最大64シーンの美麗・微細なアニメーション





■エディットするエリアは、400ラインモードで256×256ドット、200ラインモードで256×128ドット。このなかに、必要なだけのパターンをエディットする。大きさは自由だ。指定した色、タイルパターンは、第2画面の上に表示される。ここでエディットしたパターンをセーブすると、ファイル名には自動的に〔P〕の拡張子が付けられる。"PED"には他にもいくつかの拡張子があって、ファイルを区別しているのだ。あらかじめセーブしたファイルをロードする時に、〔P〕を付ける必要はない。



エディットモードで、キャラクターひとつひとつのパターンを作る

"PED"は、大きく2つの部分に分かれている。キャラクターのひとつひとつの動きのパターンを描く"パターンエディタ"部と、一連の動きを設定する"アニメーションシステム"部の2つだ。ニコニコ笑って画面を眺めているだけじゃ、アニメーションは作れない。まずは"パターンエディタ"に入り、各パターンを描くのだ。

PC-9801には使用するモニターによって、200ラインモードと400ラインモードの2つのモードがある。高解像度モニターを使う場合には200ラインモードに限られるが、専用高解像度モニターの場合には200ライン、400ラインのどちらかのモードを選べるようにな

っている。当然400ラインモードの方が細かい絵を描けるがその分、倍の手間がかかることを覚悟しておこう。

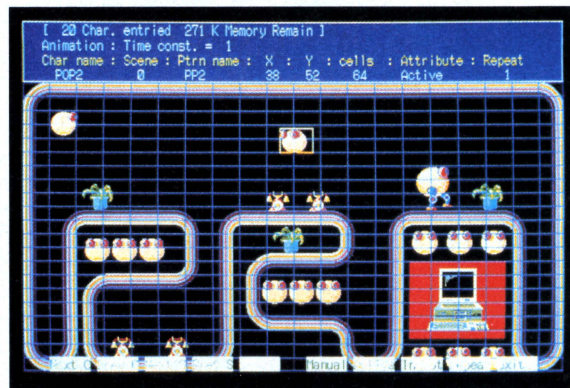
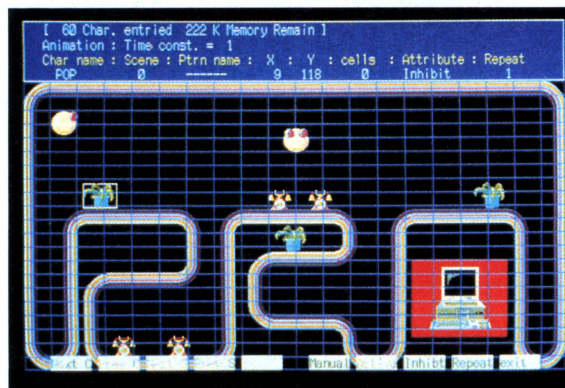
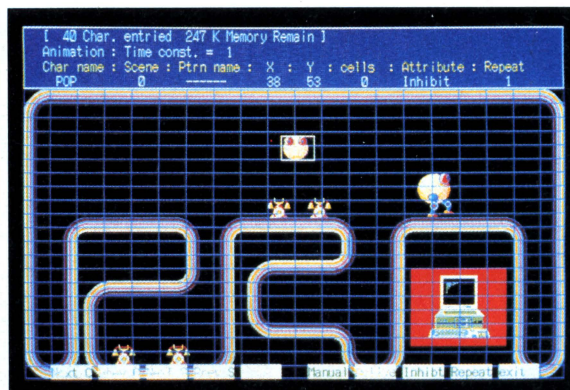
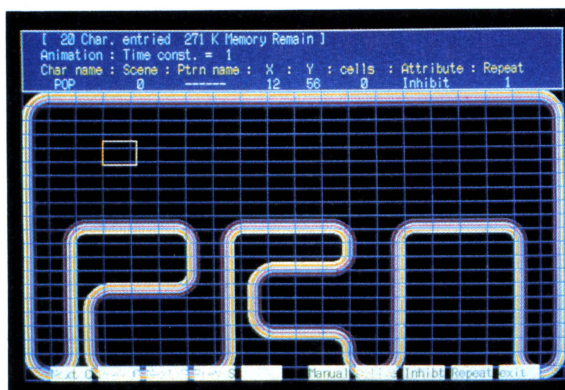
コマンドはすべてファンクションキーに登録されていて、入力するたびにメッセージが表示される。だから、使い方に慣れるには、そんなに時間はかからないはずだ。それよりも、1個1個のパターンをデザインすることの方がよっぽど難しい。動きをスムーズにするには、デザインがシビアでなくちゃならないのだ。

画面左側はエディット中のパターンが表示される第1画面。この画面上でエディット作業をするのだ。で、右側に実際の形が表示される。これが第2画面だ。便利なのが[ESC]キー。このキーを押すとコマンドがキャンセルされ、1歩前の状態に戻ってくれる。途

中でわけがわからなくなったら、困った時の神だのみ、[ESC]キーを押そう。

カーソルの移動は、カーソルキー。"PEN DOWN"の状態なら指定した色で線が引け、"PEN UP"だとカーソルが移動するだけだ。指定した色で線を描く"LINE"、指定した色やタイルパターンで四角形を塗りつぶす"BOX"、指定した色で円を描く"CIRCLE"、指定した範囲を上下、または左右に反転する"MIRROR"など、便利な機能もいろいろある。指定した色やタイルパターンで一定の範囲を塗りつぶす時は、"PAINT"だ。タイルパターンは125色あって、さらに25色、自由に定義できる。

画面上でいきなりキャラクターをデザインしようなんて考えない方がいい。あらかじめ、方眼紙にでもドット絵を起こしておく方が無難。急がば回れだ。



はたして思いどおりに動くか!? おっかなビックリのアニメーション

さあ、パターンは全部できた。じゃあ、動かしてみようか。が、その前にもうひとつやっておかなきゃいけないことがある。パターンエディタで描いたのはあくまでも単なるパターン。アニメーションさせるには、パターンを1個1個、“セル”として登録しなければならない。

まず、パターンエディタで必要なパターンを1個1個セーブし直す。つまりキャラクター・ファイルだ。で、いったんメニューに戻って、今度は“ジェネレート・アニメーション・ファイル”に入り、アニメーション・ファイルを作る。ここで作られるファイルには、[.anm]の拡張子が付けられる。ファイルの中身はキャラクター・ファイル名。ここでパターンがセルとして登録されるわけだ。ややこしいようだけど、そんなに手間じゃない。ま、アニメーションを作るためのPED流儀式だと思え

★画面上部には、エディット中のシーンとそこに対応するキャラクターの名前(アニメーション・ファイル)とセル番号、キャラクターのある座標などが表示される。ここでは、ファンクションキーとROLL UP/DOWNキー、INS、DELキー、リターンキーを使うだけ。慣れると、ホホイのホイ、あらよっとってな感じで、実にスムーズに作業が進められる。キャラクターを移動させる間隔によって、動いた感じがずいぶん変わるのにはビックリ。

ばいい。ゆっくりいきましようや。

ハイ、いよいよ次がアニメーションです。メニューから“アニメート・キャラクター”を選ぶのだ。まず、アニメーション・ファイルをロード。複数のキャラクターを動かしたい時は、必要なだけアニメーション・ファイルをロードする。“PED”ではひとつひとつの動きを“シーン”と呼び、1シーンに1個ずつセルを対応させていく。キャラクター1個につき、最大64シーンまでだ。また、前にも書いたけれど、RAMの容量によって動かせるキャラクターの数が違う。ま、初めは欲張らずに、2〜3個動かすだけにしようか。

動きの設定方法は簡単だ。各セルをシーン番号に対応させて位置を決めるだけ。画面にセルが表示されるから、間違える心配はほとんどない。間違え

たって大丈夫。修正すればいいのだ。でもって設定作業が終わったら、キャラクターの書き換え時間(0〜31。1増えると約16ミリ秒表示時間が長くなる)を決めて、アニメーションスタート!

もし、動きがごこちないようなら、キャラクターの場所を変えてみよう。それでもだめなら、パターンを書き直すっじゃない。だから初めに言っただしょ、デザインが難しいって。

うまいことアニメーションしてくれたらセーブだ。ここでセーブしたファイルには[.aex]の拡張子が付く。このファイルは、完全完璧アニメーションのファイル。ロードすればいつでもすぐに動かせる。“PED”にはサンプルデータが付いているから、まずはサンプルデータを動かしてみるといい。さっすがプロですなあ、と観賞しよう。



作成したパターンを 自作プログラムに使ってしまう

“アニメート・キャラクター”では、[.anm]、[.aex]の拡張子が付いたファイルのほかに、[.P] ファイルをロードすることができる。ただし、このキャラクターは動かせない。つまり、背景として使うのだ。バックが真っ黒じゃつまらないものね。アニメーションの小道具、大道具というワケです。

キャラクターをマニュアルで動かすこともできる。各セルをテンキーに対応させて、キーを押すとキャラクターが動くようにすることができるのだ。コンピュータならではのインタラクティブなアニメーション！ テレビアニメじゃこんな芸当はできないぜ。

“PED”には、もうひとつユーザーにとって有用な機能がある。パターンエディタで作ったキャラクターをBASICのDATA文に変換できるのだ。これで、

オリジナルゲーム中に、“PED”で作ったキャラクターを使える。このソフトのサブタイトルが“ANIMATION AND GAME CREATOR”となっているのは、つまりこういうことだったんですね。嬉しい配慮がありがとう。

“PED”は、システムサコム以外、他社のゲームにも使われている。例えば、あとのページに出てくるボーステックの“レリクス”がそうだ。使っているといっても、アニメーションはボーステック独自の方法でやり、キャラクターのエディットに使っているのだ。とはいえ、使用料はタダ。システムサコムって、心の広い会社なんだなあ。

“PED”は、アニメーションを作って楽しめる以外、他のソフトで使うキャラクターをエディットするためのツールとしての性格も持っている。こんな2面性を持ったソフトというのも珍しい。いかにもシステムサコムらしい、テクニカルでマニアックなソフトだ。

“PED”で作った ゲームソフトのご紹介



『WOOM』(ウォーム)

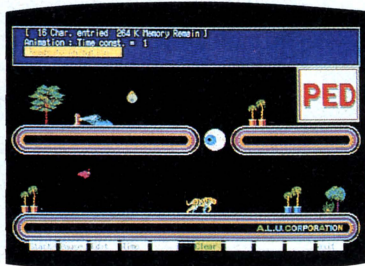
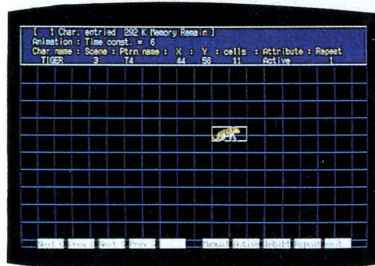
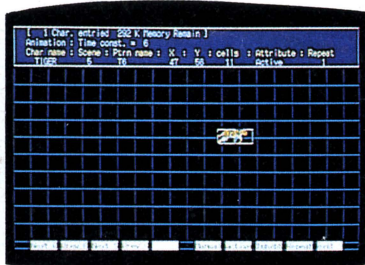
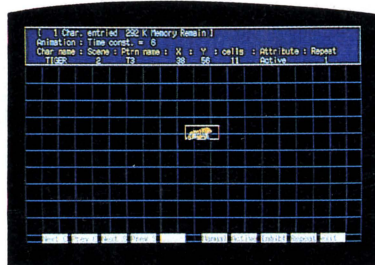
このソフトが発売された当時はまだ、“PED”の存在を知らなかった。さすが16ビット、キレイな画面だなあ、という印象が強かったような気がする。“WOOM”は、“WOOM WORLD”に迷い込んだ主人公が迷路のような世界から抜け出すというアクションゲーム。走ってジャンプして、高い所にある“ビッグクリスタル”を全部取ると1面クリアー、次の面に進む。見た目の美しさとは裏腹に、スリリングなゲームだ。“PED”を使ったあとだけに、キャラクターが気になって仕方がない。



『Märchen Veil I』(メルヘン・ヴェール)

キャラクターも、背景も、全部“PED”で作られているのか、どうやったらこんなのできるんかなあ、とタメ息。タイトルどおり、とてもメルヘンチックな画面だ。ゲームは今、流行りのアクション・ロールプレイング。魔法使いに醜い姿に変えられ、世界の果てに飛ばされてしまった王子様は、元の姿、元の世界を求めて旅をする。荒野を越え、砂漠を越え、海を越え、果てしない旅はまだまだ続く。登場キャラクターは、なんと約100種類。“PED”を自分が使う時の参考になる？

●動かないキャラクターを画面に置くと背景になる。つまり、たとえ火の中、水の中、野越え山越えのアニメーションだって作れるのだ。また、テンキーに動きを対応させることもできる。マリオネットのように人形を踊らせてみるのも面白い。



カリグラフィ コンストラクション

去年10月に出た、ログイン別冊『PC-88GAME BOOK』に載っていたカリグラフィツール“ぱたぱた君”を覚えてますか? あの記事でもちょっとふれた“ぱたぱた君”の製品版が、発売されたのだ。基本的なところは同じだが、機能満載気力充実幸せいっぱい腹いっぱい、嬉し楽しいのアニメーションツールに仕上がった。では、アニメーション特集二番手、“カリグラフィ コンストラクション”のご紹介です。

上手な絵も下手な絵もヘタウマも
なにはともあれアニメーション!

小学校以来、図画・工作、美術の類はいっさいだめで(かといって、他の科目ができたわけではない)、この美的センスの欠落は両親のせいだ、と恨んでいた。だが、それが思い過ごしだったことを“カリグラフィ コンストラクション”が教えてくれた。水彩、油彩などの静止画がダメなら、動画で勝負すればいい……誰と?

1枚1枚の絵は確かに下手クソだ。ところがそれがパタパタ動いたところを見ると、満更じゃない。なかなか味があってよしいのだ。とにかく、自分が描いた絵が、いとも簡単に動いてくれるから、嬉しくて楽しくてしょうがない。いっばしの映像作家気分。

“カリグラフィ”とは、フィルムを針でひっかいて傷をつけ、絵を1枚1枚描

いてゆくアニメーションの手法のひとつだ。“カリグラフィ コンストラクション”というタイトルは、そこから付けられた。よりたくさん色、より細密な表現を指向するパソコン・グラフィックの流れのなかでは実に異色。それだけに、初めてこのソフトを見た時の衝撃と感動は大きかった。ひとつには、オレにもできそうだ、という親近感があったことも事実なんだけど……。

ログイン別冊PC88-GAME BOOKを持っているヒトは知っているだろうけれど、“ぱたぱた君”は言わば“カリグラフィ コンストラクション”(長いタイトルだ。面倒くさいから以後カリコンと略しちゃおう)のタイニー版。開発途中のカリコンをログイン編集部がたまたまつけ、もみ手でヨロシクしちゃったワケだ。

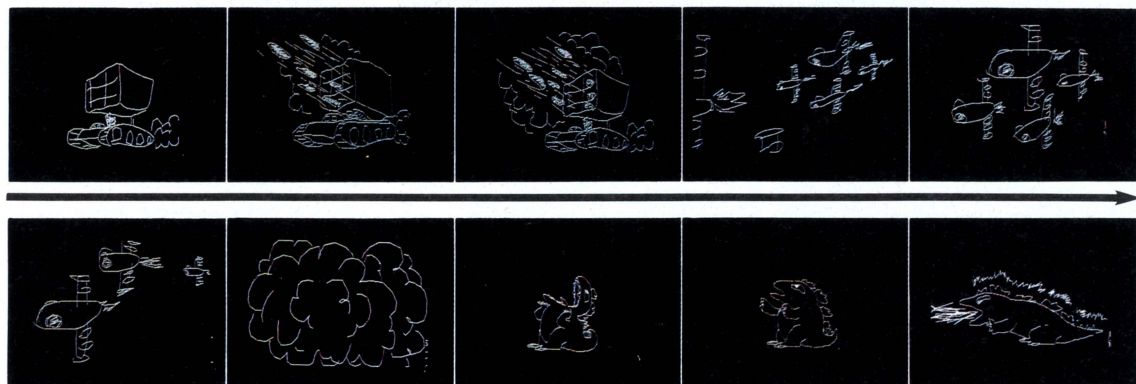
でも、そもそもなんでこんなソフトを作るようになったのだろう。カリコ



●PC-8801全シリーズ対応で5インチディスク2枚組。2ドライブ必要で、価格は10,000円(要マウス)。なおシリアルマウス付き(30,000円)もある。

ン開発のプロデューサーで、システムソフト商品企画室販売促進課主任の木下さんは、単純明快に答えてくれた。「某社のハードのデモを依頼され、何かいいものはないかと考えていた時に、カリグラフィはどうだと言い出した人間がいたんです。あまり時間もなかったものですから、簡単に作れそうだし、面白そうだからそれでいこうかと。たまたま社内に、趣味でアニメーションを作っている人間もいましたしね」
フーム、ひょうたんから駒かあ。

パラパラ漫画によく似た感じの素朴なアニメーションが、ハイッ、でき上がり!



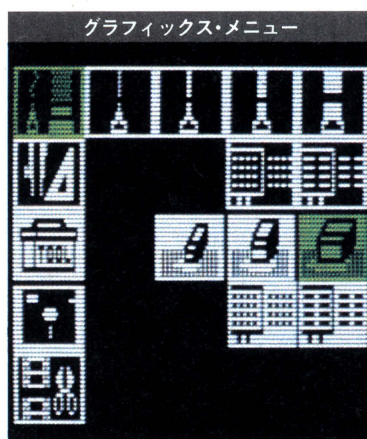


筆も定規も道具はすべて準備万端、しかも操作の大半はマウスでOK

デモが完成してみると、これが予想以上の素晴らしさ。そんじゃま、製品化しよー、とゆーことになった。だが、デモをそのまま製品にするわけにはゆかぬ。製品の性格からして、使い方が難解ではいけないし、どーせ製品化するのなら、あの機能も入れよう、これもち、それもちと、カリコンのまだ見ぬ姿はふくれ上がる一方。

そんなこんなの希望・期待を整理してでき上がったのが、「スケッチ1.2.3.でアニメーション！」のキャッチが付いたカリコンだ。

プログラムは、絵を描く「グラフィックス・エディタ」と、絵を表示する順番と時間、回数を決めてストーリーを作る「ストーリー・エディタ」の2つの部分に分かれている。なんたらエディタとかいうと難しく聞こえるけれど、そんな心配は全く不要。ちょちょいのちょいでちょういもん。なんたって、コマンドを入力しなくていい。メニュー画面から適当なアイコンを選んで、マウスのボタンをクリックすればいいのだ。このソフトはマウス専用で、キーボードからは操作できない。今年はトラ年だが、ま、この際、ネズミの世



▲ストーリー・エディタでストーリーの編集をする時を除けば、すべてマウスだけで操作できる。それぞれ一番下のアイコンを選ぶと、グラフィックス⇄ストーリーへお互いにメニューが変わる。

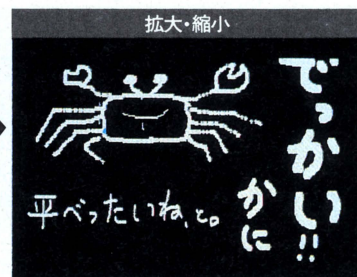
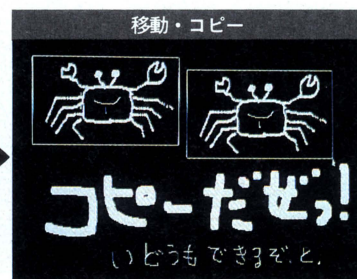
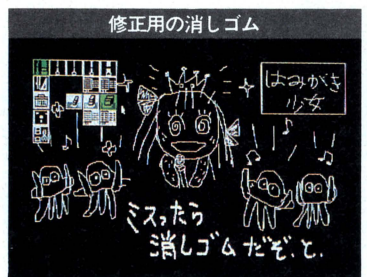
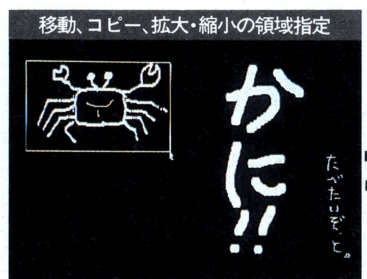
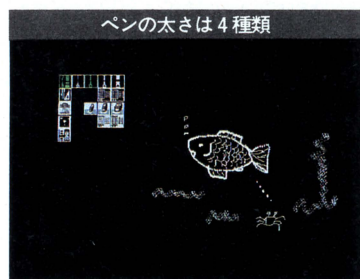
話になっちゃおう！……ん？

じゃ、まずグラフィックス・エディタでお絵描きから。ペンを持って線を引くわけだ。ペンのアイコンをクリックね。ウーム、できる。極細、中細、中太、極太と、まるでサインペンみたいに4つの太さからペンを選べる。オットットなんて言いながら中太ペンを選んで描いたのは魚(オトトね)だ。極細ペンで、ウロコも描いてみるか。

エアブラシ、というか紙ヤスリでこすったような跡をつける「ヤスリ」も、2種類ある。それも、黒地に白い跡をつけるのと、白地に黒い跡をつけるのとそれぞれ2種類ずつだ。もちろん、

消しゴムだってある。消しゴムにも太さがあって、細・中細・太の3種類だ。

そのほか、グラフィックツールという必ず付いているライン、円モードもカリコンは完備している。直線を引いたり、円・楕円を描いたり、四角形や塗りつぶしの四角形が、簡単に描けてしまう。「オーロラ」も面白い。うまく言葉では書けないが、ボタンを押したままマウスをズリズリッと動かすと、まるでオーロラみたいに美しい模様を描けるのだ。いろいろなモードを試しているうちに、カリコンがアニメーションツールであることを忘れて、お絵描きに興じてしまったのだった。



上下左右ミラーに白黒反転 トリックプレイも自由自在だ

ペンの太さや円、四角形で喜んで
いる場合じゃなかった。カリコンのグラ
フィックス・エディタには、まだまだ
いろいろな機能がある。色の指定がで
きないことを除けば、グラフィックス・
エディタとして一人前の機能を持って
いるのだ。指定した領域の白黒反転、
上下や左右反転(ミラー)、拡大・縮小、
移動やコピーと、なんでもOK。これら
の機能を縦横無尽に使いこなして、ひ
とつ大作を作ってやろう。

木を1本だけ描けば、その木をコピ
ーするだけで林でも森でもすぐできる。
魚を1匹だけ描き、左右の向きを変え
たり大きさを覚えてコピーすれば、海
の中の風景も一発だ。あとはヤスリを
使って海草の2~3本でも描くと、雰囲
気は十分盛りあがる。『ばたばた君』と
比べると、ずい分便利になった。

『ばたばた君』を使ってアニメーシ
ョンを作った時に、ひとつだけ不便に感
じたことがある。前の絵をいったいど
の位置に、どれくらいの大きさで描い
たのかわからなくなってしまうのだ。
それが反対に幸いして、アニメーシ
ョンを動かした時に思わぬ効果が出るこ

ともあったが、それはあくまで不幸中
の幸い、偶然の産物だ。意図したとお
りに絵を動かすには、前の絵が目安と
して見えていた方がいい。

カリコンで使う絵はモノトーンだか
ら、1枚の絵は1プレーンで描けるは
ず。PC-8801はグラフィック画面を3
プレーン持っているのだから、そのう
ち1プレーンで前の絵を表示させ、上
からなぞるようにして別のプレーンに
新しい絵を描けばいい。そうすりゃ、
キャラクターに動きをつけるのも簡単
だ。ウン、これは名案。さっそく、シ
ステムソフトさんに教えてあげよう!

でも、そんなおせっかいをするまで
もなかった。そりゃそうだよ、向こ
うはソフト作りのプロだもの。送られ
てきたカリコンには、ちゃんと『なぞ
り描き』のモードが入っていた。カリ
コンではこれを『裏画面』と呼んでいる。
指定した領域内の絵を緑色で表示し
てくれるのだ。緑色の線をなぞるよう
にしていけば、迷わず前と同じような絵
が描ける。しかも、全く同じ絵ではな
いわけだから、動かした時の微妙なズ
レが、カリグラフ独特の味を出してく
れるわけだ。裏画面の絵を、表画面に
呼び戻すこともできる。

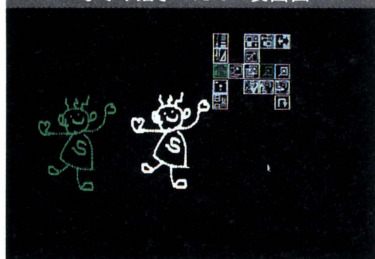
絵が描けたら、当然セーブ。ここで

の操作もマウス1個でOK。ファイル名
をキーボードで入力しなくていいのだ。
画面に表示された文字の上にマウスの
カーソルを合わせてクリッククリッ
ク。これで名前の登録ができる。デー
タをロードする時は、表示されたファ
イル名のなかからロードしたいファ
イル名の上にカーソルを合わせてクリッ
ク。カリコンは、なんでもかんでもクリッ
ククリックですむ。

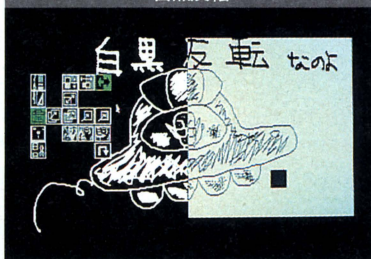
絵が1枚や2枚描けただけで満足し
ていちゃいけないわけで、最終目標は
アニメーションの製作! 『ばたばた
君』と違い、カリコンはとてつもなく
長いアニメーションを作れる。とゆー
ことは、今のうちにちゃんと整理しと
かないと、後で困ったことになる。さ
て、次のシーンはなんていう名前のフ
ァイルだったっけか、なんてことにな
らないように、しっかりメモを作っ
ておこう。どの絵をどんな順番で表示
させるか、つまり絵コンテだ。

絵コンテがあると、あとの作業がか
なり楽だ。もっともその前に、シナリ
オがなけりゃ絵コンテもなにもあつた
もんじゃないけれど……。ま、初めの
うちはシナリオだ、絵コンテだなんて
ことは気にせずに、とにかく何か絵を
描いて動かしてみよう。

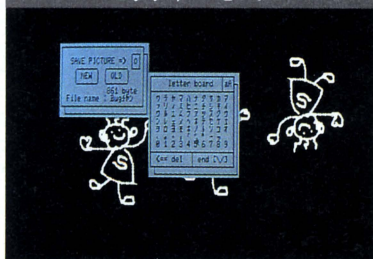
なぞり描きのための裏画面



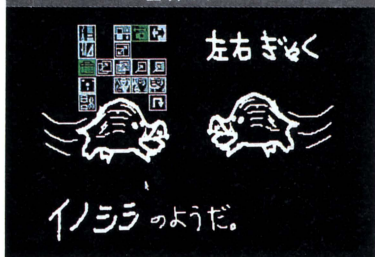
白黒反転



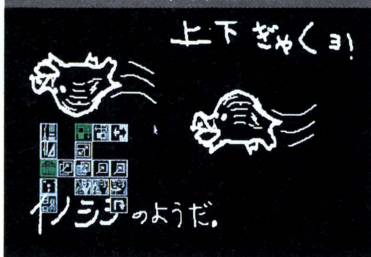
ピクチャー・セーブ



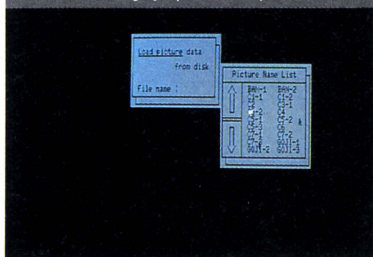
左右ミラー



上下ミラー



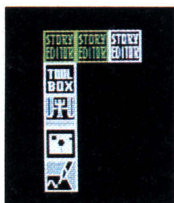
ピクチャー・ロード





絵を組み合わせるアニメーションを作る、ストーリー・エディタ

■ストーリー・エディタのエディット・シート。この部分だけはキーボードから入力する。シーンごとに絵を表示するタイミング、パタパタの回数を設定する。データ修正のための挿入、削除機能もある。



Story Editor for CARL-GRAPH by Kee/SYSTEMSOFT

シーン	Sheet1	Sheet2	Sheet3	1/2	3/4	123	tm	123	tm	123	tm	123	tm	123	tm	123	tm
0	AKA-1	AKA-2	AKA-3	7A	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
1	AKA-19	NE-1	NE-2	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
2	AKA-20	AKA-21	AKA-22	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	AKA-23	AKA-24	AKA-25	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	AKA-26	AKA-27	AKA-28	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5	AKA-29	AKA-30	AKA-31	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
6	AKA-32	AKA-33	AKA-34	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
7	AKA-35	AKA-36	AKA-37	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	AKA-38	AKA-39	AKA-40	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	AKA-41	AKA-42	AKA-43	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	AKA-44	AKA-45	AKA-46	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
11	AKA-47	AKA-48	AKA-49	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
12	AKA-50	AKA-51	AKA-52	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13	AKA-53	AKA-54	AKA-55	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14	AKA-56	AKA-57	AKA-58	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
15	AKA-59	AKA-60	AKA-61	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
16	AKA-62	AKA-63	AKA-64	20	20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

ここからがカリコンのもっともカリコンらしい部分、ストーリー・エディットだ。上の画面のようなストーリー・エディット・シートを呼び出して、どんなふうに出すか決めるのだ。

カリコンでは、PC-8801の3プレーンのグラフィック画面に1枚ずつ絵を割り当て、3枚単位で動きを作る。これが1シーンだ。シーンは0から100まで最大101シーンまで。シーンごとに絵を指定し、それぞれの表示時間とパタパタを何回繰り返すかを決めるのだ。このタイミングが、アニメーションの出来不出来を大いに左右する。腕の見せ所というわけだ。サンプルデータを見てみると、そこらへんのがよくわかる。同じ絵を使っているはず

なのに、ガラリと雰囲気が変わってしまうあたり、実に不思議だ。

「パタパタ君」と違うのは、シーン数だけじゃない。カリコンは、シーンごとに線と背景に色を付けることができる。使える色は8色。うまく使うと効果的だが、へたな使い方をすると、カリグラフの良さをなくしてしまうことになりかねない。なにかのゲームで、「色1回ずつ」なんていうヒントが出てきたが、カリコンも同じ。ひかえめに使うのがいいようだ。

簡単に101シーンというけれど、これだけのストーリーを作るのは並大抵のことじゃない。絵を描くのも大変だし、初めのうちは短かめのストーリーを作るように心がけた方が無難かも。



パタパタのタイミングは、頭で考えてたってどうしようもない。実際に目で確かめるのが一番。ショー・アイコンのサブ・アイコンから「テストラン」を選ぶのだ。ここで妥協してはいけな。感性をとき澄ませてながめるのだ。とくに絵を切り換えるタイミングは、念には念を入れてチェックした方がよさそう。で、「よしOK」ということになったら、忘れずにセーブだ。この時に選ぶのが、ショー・アイコンのサブ・アイコン「ムービー」。

SR以降の機種では、なんとBGMをつけることもできる。やっぱ、音楽があるのとないのとじゃ、アニメーションの雰囲気は大違い。音楽を付け、グッとムーディーにせまろう……誰に？

残念ながら、自分で作った曲をバックに流すことはできない。『セサミストリート』や映画『ゴジラ』の主題歌「怪獣大戦争」など、5曲のなかから1曲選ぶのだ。どの曲も、サンプルデータとして入っているアニメーションに合ったものなのだろうけれど、なかなか手強い選曲だ。と、それはともかく、これでアニメーションの完成。めでたい。みんなを呼んで試写会を開こう。



手作りのアニメーションをプレゼントする——とっても素敵な贈り物だ。カリコンは、そんな気の利いた

こともできる。プレゼント・ディスクを作れば、カリコンのシステムがなくてもアニメーションを見られるのだ。バレンタインデーにもらった（義理ではない）チョコのお返しに、手作りアニメーションなんて、カッコイイじゃないか。ただし、相手が88を持ってないと意味ないけどねえ……。

カリグラフ コンストラクションは、肩が凝らずに気楽に使える楽しいツールだ。しかも、夢のまた夢だったアニメーションが作れるのだ。今のところPC-8801用しかないのが残念だけど、システムソフトではPC-9801版を作る予定もあるらしいから、乞うご期待だ。

こんな作って楽しむソフトなら、いつでも両手を上げて大歓迎だ。

カリグラフで作った作品大募集

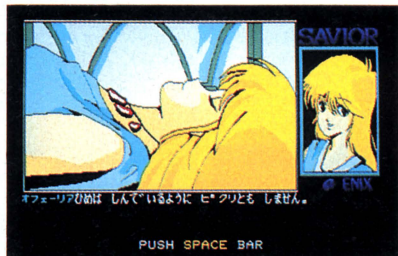
「カリグラフ コンストラクション」で作ったアニメーションの作品を募集します！ひとりで作って、ひとりで見てもいいけれど、「オレはこんな作ってみたぞ」って、自慢しあうのもいいんじゃないでしょうか？ それに、ログインでもみんながどんな作品を作っているのか、とっても興味があります。というわけで、作品を募集します。作品がたくさん集まったら、カリグラフ・アニメーション上映会を開く予定です。なお優秀作品には、ログイン編集部そしてシステムソフトから賞品を進呈します。グラフィック・データ、ストーリー・データの入ったディスクを送ってください。「カリグラフ コンストラクション」以外にも、ログイン別冊PC-88GAME BOOKに掲載されたカリグラフツール「ばたばた君」で作った作品も大歓迎です。締め切りは、1986年2月28日。みなさんの力作、意欲作、実験作等々、お待ちしております！

★宛て先

〒107 東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「カリグラフアニメーション」係

セイバーは完全への布石だ!

パソコンの描画速度競争の行き着く先は、やはりアニメーションであった。ひと昔前の(と言っても、ほんの1~2年前のことだが)ゲームに見られていたトロトロトロの描画速度が、瞬間描画の時期を迎え、そしてその連続のアニメーションへと移行する。ではその実状はどうか? まずは先ごろ発売された“セイバー”(エニックス)に見られるアニメーション効果を取り上げてみよう。



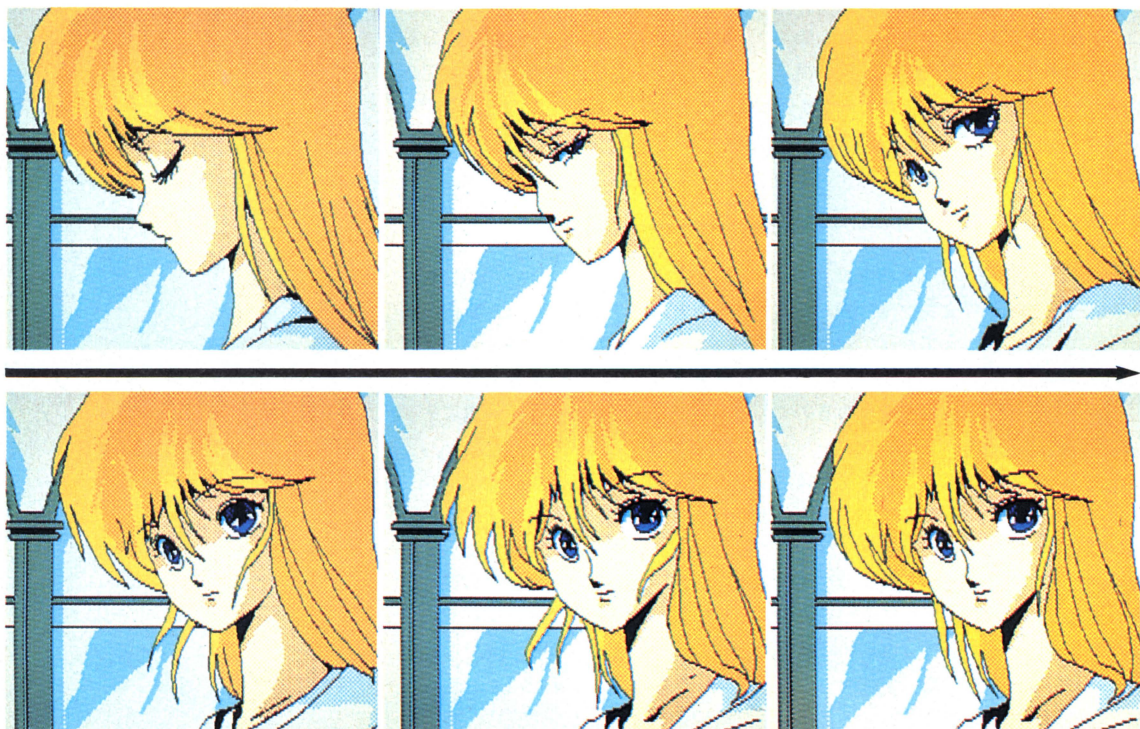
★マスカット：寺田伸幸、白川賢二、金内謙一郎。

テレビで見るアニメ番組。そのほとんどが、1コマ8分の1秒で動いているということはご存じだろうか。ものすごくなめらかな動きや早い動作のときには、1コマ24分の1秒とか1コマ12分の1秒とかいうコマ数が割り当てられるのだが、普通の動きのところではそのほとんどが、8コマ集まって1秒という画数になっている。

1秒間に8つの原画を連続させて、なめらかな動きを再現する。もし、そ

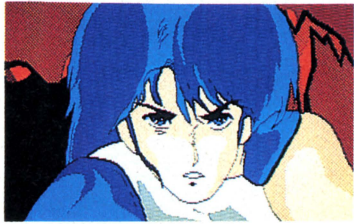
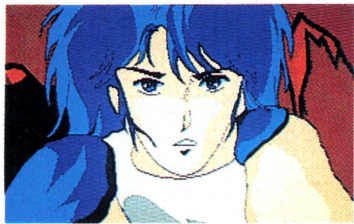
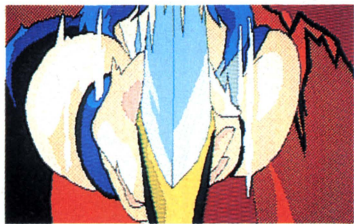
れ以下の数(たとえば、1秒間6コマとか)にしてしまうと、たった0.1~0.2秒の差といえども、それを続けて見てみると、かなりぎくしゃくした動きになってしまう。8分の1秒ということは、0.125秒。パソコンでもし、0.1秒で1つの絵をCRT上に描き上げることができたら、一般に見られるアニメ番組程度のアニメーションが可能となるわけだ……ということで、少し以前から小さなキャラクターを使って、ゲームの

オフエーリア姫ふり向きざま分解写真





バサッ! 剣をふり下ろすカット
勇者カストリウスの名場面だ!

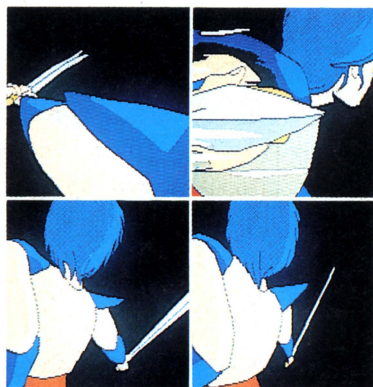


中にアニメーション効果を取り入れたものは見られていたが、ここに来て、16ビット機を使った、広告にも完全アニメーションとうたったゲームソフトが登場してきた。PC-9801E/F/VM/VF用のアドベンチャーゲーム、「セイバー」である。作ったのは、マスカット。高校生の3人組だ。

アドベンチャーゲームの内容としての意見は、まあ、ひとまず横に置いて、アニメーション特集の立場からゲームを見てみよう。アニメーション効果は全部で13カ所にある。そのうち6カ所が、かなり大きな絵での動きである。

ゲームを進めていくと、まず最初に出くわすフルアニメーションの場面は左ページにある、オフエーリア姫がよみがえるとき、こちらをふり向く場面だ。全部で6画面。これを1秒以下で処理しているから、ほとんどアニメ番組と同レベルの動きをしていることになる。この場面のオフエーリア姫は、かなり大きな絵で出て来て、ふり向いてくれる。髪の毛が柔らかくゆれながら——。マスカットのアニメーションルーチン担当の金内クンに聞くと、16ビットマシンだからこそなせるわざなんです、とのこと。8ビットのマシンじゃ、ちょっとまだむずかしいんじゃないでしょうか? と言っている。しかし、16ビットマシンだけで考えるならば、絵の大きさとメモリの大きさをもっと突きつめていけば、今回のセイバーよりもっと速くて長い秒数の表示が可能でしょう、とも言う。彼らにとってみれば、このソフトはどうやら初めの第一歩でしかないようだ。

このオフエーリア姫の場面以外にも、最大で26コマ連続のアニメーションなど、シナリオの要所要所に大きな絵でその効果を発揮してくれている。アニメーションを本気で取り入れたソフトとしては、確かに評価できると思う。ただ、もうちょっとアニメの部分があってもいいと思うけど……その辺のところを、デジタイズ担当の白川クンに聞いてみた。今年で高校3年生にな

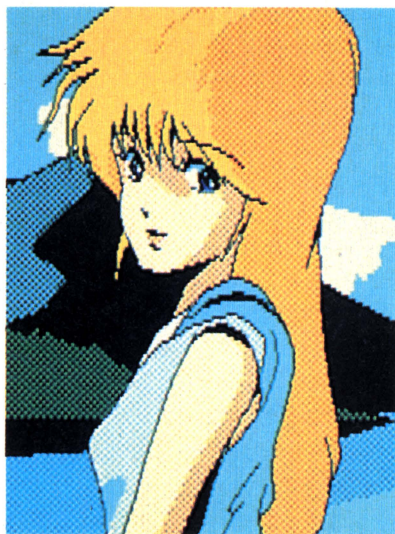


◆連続26コマのアニメーションの場面の一部。走って、飛び上がったのち、剣をひとふり!

るので、次回作を作るのはあと1年以上先になるけれど、今度の作品はもっともっとアニメーションがいっぱいつまったものに仕上げますよ——。

先に触れて横に置いておいた、シナリオの内容についてだが、これははっきり言って、すこし物足りない。カナ文字のキー入力も、少々めんどくさい。アニメーション効果でせっかくがんばっているのに、シナリオの部分が若干足を引っばっているのが気になる。

とまあ、あれこれ書いてきたが、結論として、これだけの大きさの絵をこれだけの速さで動かしているのは、すごいことだと思う。パソコンでアニメーションを目ざしたいキミなら、一度は見ておいたほうがよからう。マスカットの次回作に、大いに期待している。



RELICS

レリクス

去年の秋から冬にかけて、各ソフトハウスが大作ソフトを次々に発表。ボーステックの“レリクス”もそのなかの1本だ。流行りのRPGらしくもあり、アクションゲーム風でもあるこのソフトの一番の売りは、多関節で動く大きなキャラクター。アニメーション特集にはどうしても欠かせない不気味な“レリクス”に、怖々と近寄ってみた。

ゲーム開始時点、プレイヤーキャラクターは魂の状態で肉体がない。適当な相手を見つけ、その肉体に乗り移るのだ。そのあとも、出会った相手と戦い、勝つとその肉体に乗り移る。“レリクス”の不気味さ1番目は、“乗り移り”だ。戦っている相手に乗り移るといことは、通常のゲームにある敵味方の概念は、このゲームには通用しないということになる。しかも、出会った相手と必ずしも戦った方がいいとは限らないらしい。こころへんにも不気味な影がみえる。不気味その2だ。

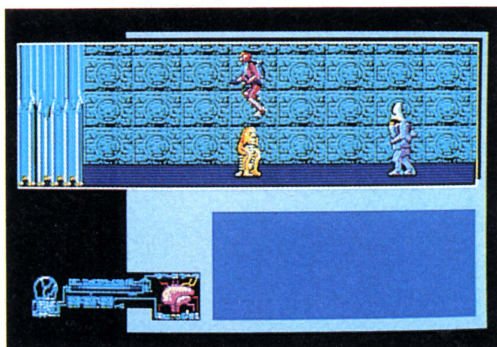
戦う相手を間違えると乗り移る相手を間違え、とんでもない結末に導かれることもあるらしい。3番目の不気味さだ。つまりゲーム当初の魂には、最終的にたどりつくべき肉体があり、それを見つけるのがゲームの目的なのだ。

ゲームの舞台となる廃墟が、これまた不気味。一步間違えると、悪趣味と人から後ろ指をさされるほどドロドロヌメヌメしている。そして、主人公がその時々宿る生物の姿が、なんといっても普通じゃない。人間型をした、いかにもヒーローっぽいキャラクターもいるにはいるのだけれど、大半は怪物のたぐい。こんなやつらの肉体になんか絶対に乗り移りたくないぜ、と思ってしまう。

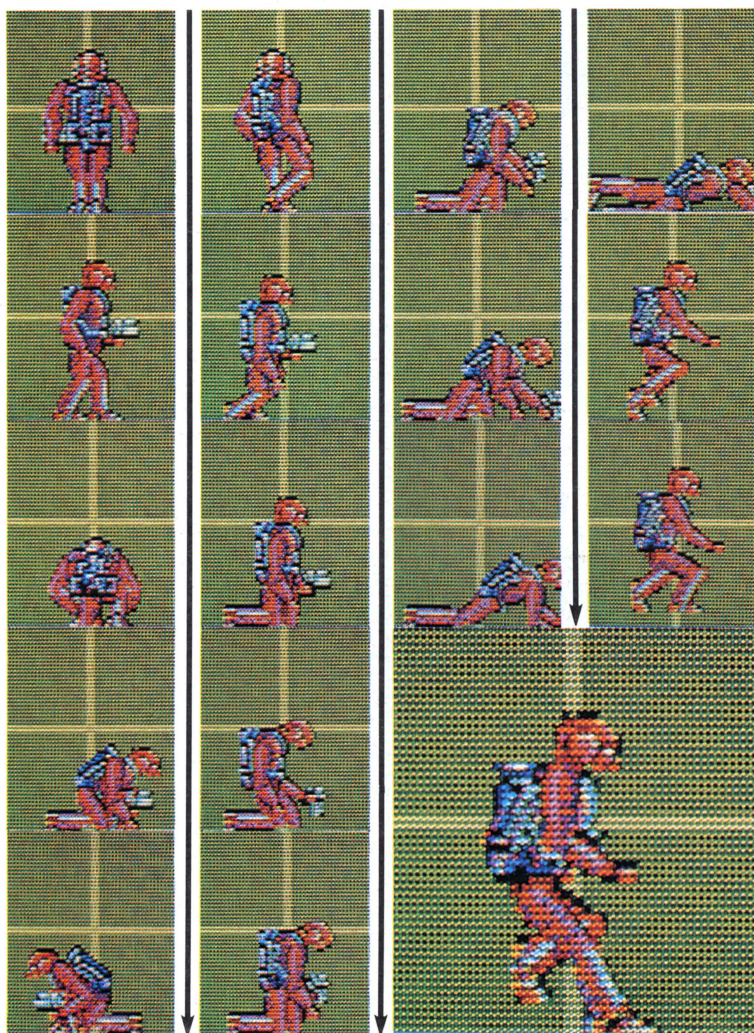
不気味、不気味としつこく書き連ねてきたけれど、もし登場キャラクターがそれほど不気味でなかったら、ゲームの印象はどう変わっていただろう。漠然と、「不気味なゲームなんだなあ」、その程度じゃないだろうか。

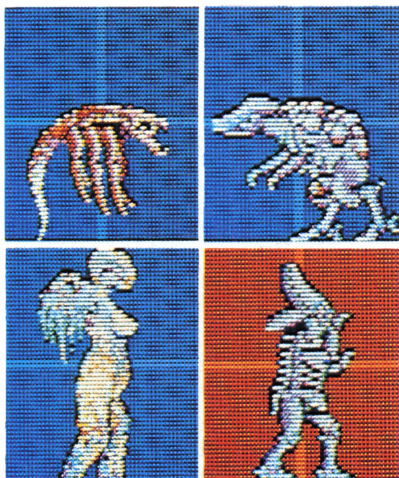
つまり、ゲームシナリオが狙った雰

◆PC-9801シリーズ:7,200円(3.5 D、5D)。PC-8801、PC-6601、PC-6001、FM-7、X1、MSXの各シリーズも発売の予定(ボーステック)。遺跡の壁、キャラクターが不気味。



最高256パターンでリアルに動くキャラクター





▲そろいもそろって気色のよいキャラクターたち。どのキャラクターもボーステックで内部コードは付いているが、正式名称はない。各自プレイする時には好き勝手な名前を付け、親しみを込めて呼んであげよう。可愛いヤツラだ。

困気を出すために、これらのキャラクターは欠かせない存在なのだ。裏を返せば、キャラクターたちは、雰囲気を感じさせる表情を持っているということになる。顔の表情ではなくて、体全体から感じる表情だ。それほどまでに表情を感じさせるのは、キャラクターたちが多関節で動くからだ（ふう、やっとここまでたどりついた。長い道のりだった、ハハ）。

今まで多くのゲームでは、キャラクターの体全体のパターンを数種類用意

しておいて、それを書き換えて動いているように見せていた。ところが、このゲームのキャラクターは違う。頭、胴体、手足など、体をいくつかの部分に分けて、それぞれの部品のパターンをいくつも作り、それらを組み立てて動きのパターンを作っているのだ。ひとつのキャラクターにつき、最大256パターン。これだけあれば、飛んだり跳ねたり自由自在。プレイヤーに喜怒哀楽を感じさせることもできるはずだ。「キャラクターを動かしたいというところから始まったわけではないんです」と、ボーステックの福富さん。アニメーション特集に「レリクス」を取り上げたログインとしては、この発言にしばし絶句。——で、ですからね、け、結果的にみて「レリクス」の手法が、ゲームソフトのアニメーション処理のなかで特徴的であると言いたいわけで……。

「初め、迷宮型RPGを作ろうということから「レリクス」は始まりました。誰にでも、奥の方まで進めるようなゲームを作りたいんです。しかも、リアルタイムで進行するゲームじゃなきゃダメだ。で、キャラクターの動きに表情をつけたかったんです。とにかく、多少無理があっても動きがリアルなりたいと。そしてたどりついたのがアレです」（福富さん）

「アレ」というのは、多関節キャラ

クターのことだ。開発を始めた当初は、かなり大胆かつ無謀な計画だと、福富さん自身、思ったこともあるらしい。

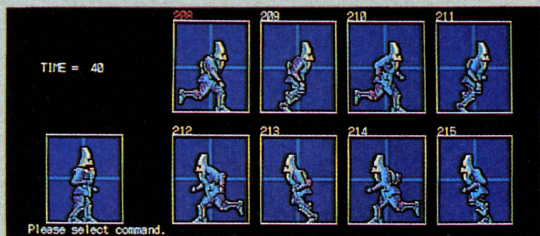
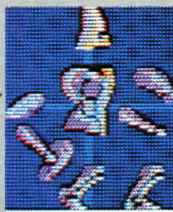
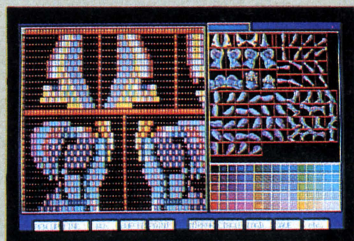
一連のキャラクターをデザインしたのは、ボーステックの広告やパッケージのイラストも描いている滝本さんだ。もちろん、キャラクターを多関節で動かせるプログラムがあったから「レリクス」は完成したのだけれど、滝本さんがいなかったら、そのプログラム上で動く不気味なキャラクターは生まれていなかったかもしれない。

「1個のキャラで、手足、胴など6～8種のパーツがあって、1個のパーツは最大16のパターンをもっています。多関節キャラクターは全部で17種類あるので、作ったパーツの総数は……」（滝本）

かなり忍耐が必要な作業だ。しかもキャラクターの動きを分解して200を超えるパターンを作り、それをさらに分解して、頭、胴体、手足などのパーツをおこすわけだから、誰にでもできるってもんじゃない。デタラメにパーツを作ったのでは、ちゃんと動いてくれないのだ。こりゃ、やっぱ才能かもね。

キャラクターに表情をもたせようという目標を、みごと達成。しかも、迷宮モノRPGというファンタジーと相場が決まっていたが、「レリクス」はその常識を打ち破り、「不気味大好きRPG」を作ることになったのだ。

キャラクターができるまで



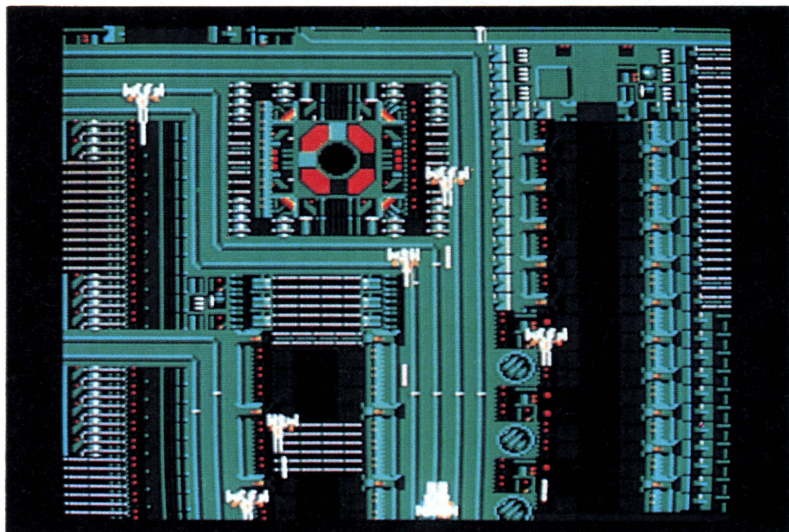
キャラクターひとつ作るのも大変なのだ。まず最初に体各部の部品を作る。ここでは、システムサコム社の「PED」を使用。こんなところにも「PED」は活躍していたんですね。次に、その部品を組み合わせて、動きのパターンをひとつずつ作る。奥の方から順番に「部品」を重ね合わせるのだ。これを最大256パターン、必要な数だけ作る。ここである程度のパターンを作ったら、動きのチェック。動きがごちゃごちゃいようならば、もう一度、パターンの作り直しだ。こうしてチェックしては組み換えて、やっと1キャラクター完成。作ってみたいと思うけれど、大変そう。

LAYDOCK レイドック

“ハイドライド”で、リアルタイムロールプレイングを一気にそのジャンルの主流にしたT&Eがつくり出した新作アクションゲーム“レイドック”。そのリアルな背景スクロールと、キャラクターのスムーズなアニメーションの秘密を探る。

パソコンゲームにおけるアニメーションといっても、いろんな表現法や手法があるのは、前の記事などで紹介してきたとおりだ。現在RPGやアドベンチャーなどにアニメーションの手法が取り入れられてきているわけだが、アクションゲームはもともとアニメーションがあってこそできたもの。大昔にあったインベーダーゲームも、「ボッ、ボッ」とキャラクターが動いていくから、これも当然アニメーションだったわけだ。そこでここではアクションゲーム中、最新のアニメーション手法が使われているT&Eの新作シューティングゲーム“レイドック”を紹介しよう。

まず、右の画面写真を見てくれ。そう、キミの思ったとおり、このゲームは背景の地表が上から下へとスクロールして、上方から攻めてくる敵を撃つというタイプのアクションゲームだ。「うおー、ゲーセンみたいだぜ！」と思わずさげんでしまったことだろう。しかも、このゲームはやり込んでいくとレベルが上がって次々と強力な武器が使えるようになるし、ゲームオーバーになっても、セーブしておけばそのレベルから遊べるのじゃ。だからパソコンのゲームって好きさ。おまけに2人モードで遊ぶと、2人の機体が合体したりするわで、まるっきりオモシロイ。アニメーションのことも取材せず

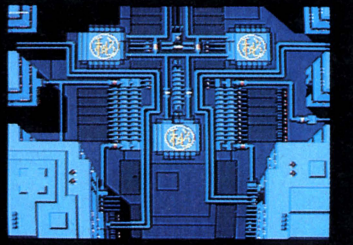
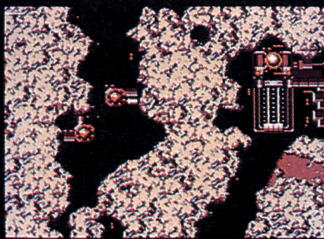
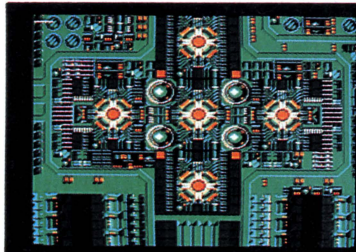


に、つつい遊びに熱中してしまったほどなのだ。

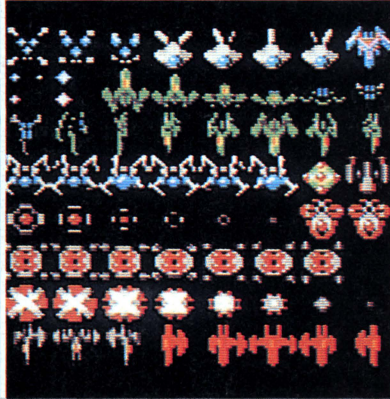
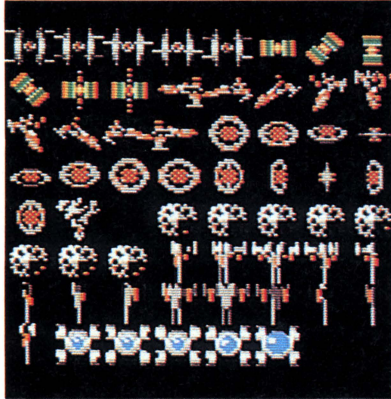
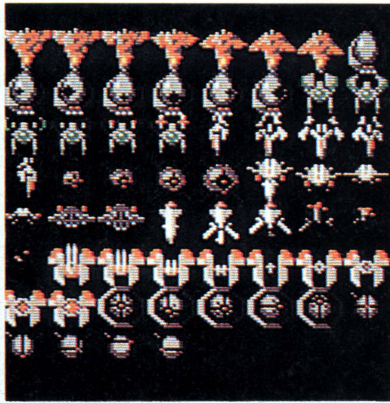
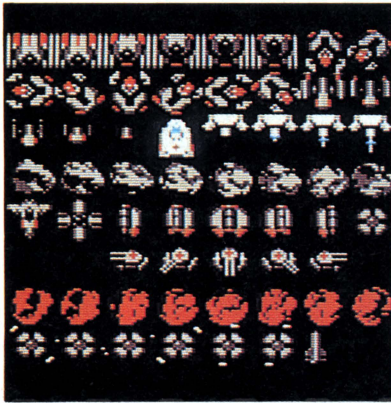
ゲームにアニメーションの表現を取り入れるのは、もともとゲームをさらにオモシロくするためだ。アニメーションを使うことでゲームの臨場感を増したり、リアリティーを高められる。ただ、なにかと制限の多いパソコンで、アニメーションの部分が大きくなると、ゲームバランスを崩してしまう。なにごともしどしどし一番。この“レイドック”では、まさにアニメーションが下地になって、ゲームがちょーどいいあんばいになっているというわけだ。

下の写真は“レイドック”の地表デー

タの一部。MSX2のグラフィック機能フルに生かした絵だ。シーンは全部で4つ。下の写真の他に宇宙空間のシーンがある。それぞれのシーンが、画面にして24画面分という長大なマップデータを持っている。これをスムーズかつスピーディーにスクロールさせるためには、MSX2のドット単位のハードウェアスクロール機能をもってしてもデータが大量すぎておつかない。そこで“レイドック”ではこの地表画面をキャラクターの組み合わせで表示させている。キャラクターの組み合わせには見えないだろう。それもそのはず、この地表はシーンごとになんと256種類



◆ 地表画面の一部分。左から宇宙基地シーン、惑星シーン、敵基地シーンだ。敵基地シーンの絵はゲームを見てのオノノシミ。



◆ 4枚の写真はすべて「PIXEL 2」で描いた敵キャラクターなどのパターンだ。種類によって、4パターンから16パターンの動きがあるのがわかる。これらが動きながら大挙して攻めてくるのだ。

ョンを描き出さなければならない。そんでもって、開発陣は「レイドック」用に「PIXEL 2」にアニメーション機能をつけて、キャラクターを描いたその場で、アニメーションして見られるようにしたとのこと。

この「PIXEL 3」(!?)は16×16ドットのキャラクターで20パターンのアニメーションができる機能があるという。市販版の「PIXEL 2」にも、この機能をつけてくれるとウレシイね。

敵キャラクターなんかは、MSX 2のスプライト機能を使って地表画面の上に表示されているんだけど、このスプライト機能ってのは、知人ぞ知るやっかいなもの。そこでT&Eでも、「PIXEL 2」で描いたキャラクターデータを、スプライトデータに変換するプログラムを「レイドック」用に作った。「PIXEL 2」にもスプライトデータを作る機能があるけれど、この「レイドック」では、より高度なテクニックを使っているため、それではおっつかなくなってしまうからだ。

この「レイドック」のようなゲームを作るには、アニメーション部分のツールやテクニックだけでどれだけ大変かわかったと思う。いいゲームを作るには、まず、いいツールが必要。それにあわせて、パソコンのハードウェアの性能を十分に引き出すプログラミングテクニックがいるのだ。

ものキャラクターで描かれているのだ。

この地表用キャラクターは、T&EのMSX 2用グラフィックエディタ「PIXEL 2」で描かれている。「PIXEL 2」で描いたキャラクターデータを新たに開発したマップエディタで地表画面として完成させるという手順。

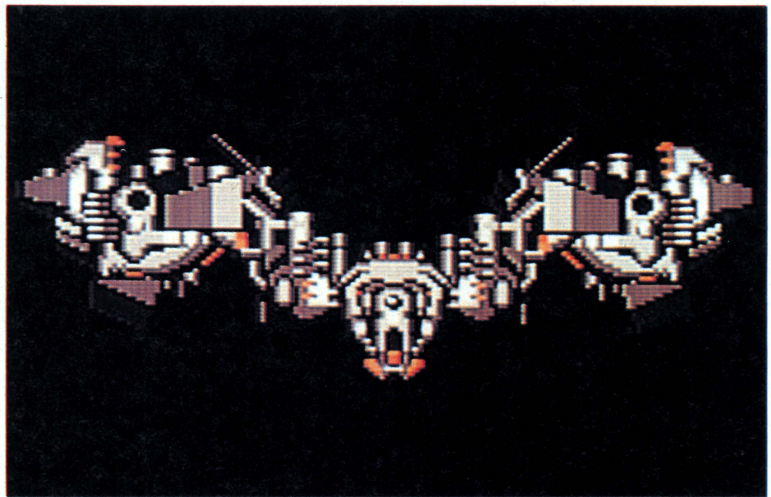
こうしてできた地表データを画面上部の表示されない部分にキャラクター単位で次々と送り込んでいけば、ハードウェアスクロール機能も、その性能をフルに発揮してスムーズに、かつスピーディーにスクロールできるという、なんとカシコイ方法なのだ。

地表キャラクターを描くツールとして使われた「PIXEL 2」は、主役の宇宙船や敵キャラクターのデータを作るのにも使われている。上の写真が、それで作られたキャラクターだ。

このゲームで登場する50種以上のキャラクターはすべて「PIXEL 2」で描かれていて、総パターン数で300パターン

にもなっている。

そこで問題になったのはこのツールではアニメーションとして作ったキャラクターを動かして見られないことだ。キャラクターによっては16パターンものデータを持ち、リアルなアニメーシ



◆ 宇宙空間シーンで現われる敵巨大戦艦。これもやっぱり「PIXEL 2」で描かれているのだよ。

クルーズチェイサー プラスティー

CRUISE CHASER BLASSTY

泣く子も黙るアニメファン憧れの日本サンライズに作画を任せ、その絵を素材に、アニメーション入りのゲームソフトを作ってしまったスクウェア。「プラスティー」は、ソフトハウスとアニメ制作会社が共同で作りあげた、理想的異種交配による、新しい形態のゲームソフトだ。理屈はともかく、なにしろアニメーションは迫力十分、カッコイイ。

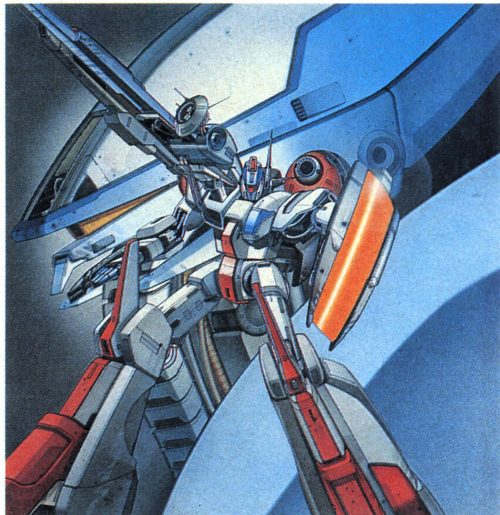
「プラスティー」の登場メカは、敵も味方もすべて変形メカ。主人公が敵と出会うと画面は戦闘画面に切り換わり、左右2つのウィンドウに各キャラクターが現われて向かいあう。このあとがカッコイイ。攻撃、反撃、爆発……、戦闘シーンはまるでテレビアニメだ。

画面表示は1秒間12コマと、もうほとんどテレビアニメ並。戦闘シーンはゲームの1シーンにすぎないのだが、このシーン見たさに「プラスティー」を買う人がいたって不思議じゃない。

「プラスティー」は、日本サンライズなしでは作れなかった。もちろん、データを圧縮したり、1秒間に12回の画

面切り換えをするプログラムがなかったらアニメは実現してない。そのテクニックがあったうえで、と前置きがつかもの、「プラスティー」の一番の売りは登場キャラクターであり、1コマ1コマの動き。そのキャラクターをデザインし、動きのパターンを描いたのが、日本サンライズなのだ。

日本サンライズといえば、「機動戦士ガンダム」〜「Zガンダム」に至るガンダムシリーズなどを制作し、アニメファンなら泣く子も黙るアニメ制作会社。

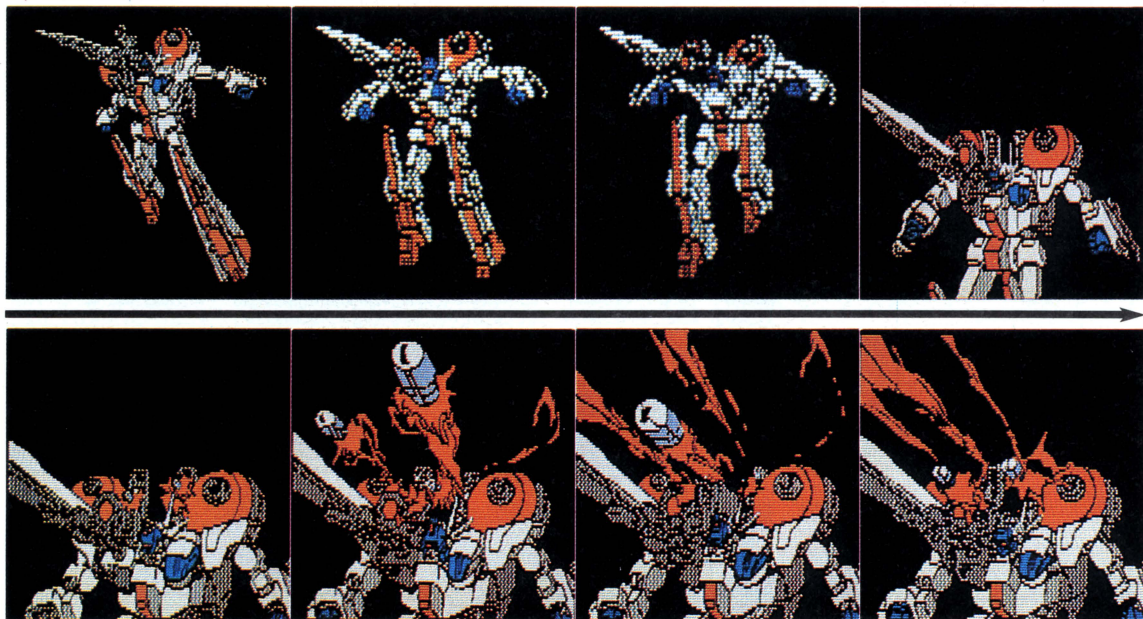


▲パッケージ用イラスト。PC-8801、PC-9801、X1各シリーズ用7,900円(3.5D、5D)、FM-7用も発売予定。スクウェア。

その日本サンライズと組んで作ったのだから、向かうところ敵なしだ。

「プラスティー」のアニメーションは、テレビアニメと同じ過程で作られた。日本サンライズが描いた線画をイメー

「こりゃあテレビアニメだぜ!」の迫力シーン



©日本サンライズ



ジスキャナーで取り込んで着色。これが、言ってみればセル画にあたる。このセル画を何枚も何枚も作り、順番に画面に表示しているのだ。同じようなことを考えた人は他にもいるのだろうが、実行してしまったのはスクウェアが初めて。いったいどんな理由で、日本サンライズに作画を頼んだのだろう。

「僕らじゃ絵を描けない。じゃあプロに頼もう。それだけのことです」

と、企画開発部の坂口さんの答えは単純明快。素直でよろしい。

「プラスティー」は「ウィル」の延長線上にあります。「ウィル」でもキャラクターは動きますが、大したものじゃありません。じゃあ次は、大きな絵を動かしたら面白いんじゃないかということになったんです。「プラスティー」はRPGなので、戦闘シーンでキャラクターを動かそうと。でも、スクロール画面の中で動かしたんじゃ他のソフトと同じになってしまう。そこで考えたのが、画面内に2つのウィンドウを作って、そこに2個のキャラクターを対面させる方式です(坂口)

原画を描いてもらう候補は初め4社あり、日本サンライズは4番目の候補だった。キャラクターの性格からすると日本サンライズが一番いいのだが、まさか引き受けてくれるとは思わなかったから4番手というわけ。当たって砕けろの精神を、みんなも見習おう。

キャラクターができ上がるまでのプロセスはこんな具合だ――

まず日本サンライズに、そのキャラクターが登場する場面と大マカな特徴を伝える。剣を振り上げる、銃を撃つ、

という程度だ。それをもとに、日本サンライズがラフデザインを起こす。ラフデザインがOKなら次は下絵の作成。1コマ1コマの線画を起こすのだ。メカデザイン、動画数などは、いっさい日本サンライズ任せだった。

「かっこよければいいんです」(坂口)

またしても単純明快なお答え。下絵ができあがると、今度はスクウェア側の作業に移る。まず、イメージスキャナーを使って線画の取り込みだ。取り込んだままの絵はスキ間だらけなので、修正してから色付けする。手を加えないとスキ間から色がもれ、絵がメチャクチャになってしまうのだ。各キャラクターの色は、セル画をもとに決めた。

「絵は2プレーン使ってます。だから色は黒を含めて4色ですね」(坂口)

キャラクターを表示するウィンドウは左右独立しているの、左右別々の色を使える。だからちょっと見、キャラクターはフルカラーで描かれているように見える。で、仕上げは輪郭を取り除く作業だ。

「輪郭があるとないのでは、絵の容量が全然違う。それで輪郭を取ることにしました。だから、大きさが原画よりひと回り小さいんですね」(坂口)

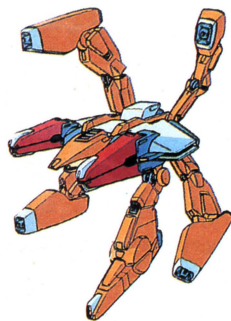
なあるほど。そして次に、タイミングシートをもとに、絵1枚1枚の表示時間を設定。これで、一応アニメーションは完成だ。でも、このままでは完全じゃない。日本サンライズに実際に動きを見てもらい、動きの微調整。「ウーン、2枚目もっと長くね。それと5枚目がちょっと長すぎるな」と、こんな感じで、最終の詰めをするのだ。

「プラスティー」で使ったツールを、「アニメーションセット」として発売しようかという案が今、持ち上がっているらしい。なんとしてでも実現してほしいもの。首を長くして待てよう。「プラスティー」は今までのRPGとは違います。親玉をやっつければ終わり、じゃないんです。もちろん、アニメーションも、ジックリ見てください」

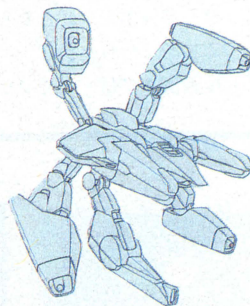
と、「プラスティー」が完成し、ホッとひと息ついた坂口さん。

キャラクター作成手順 高機動型ロボットのできるまで

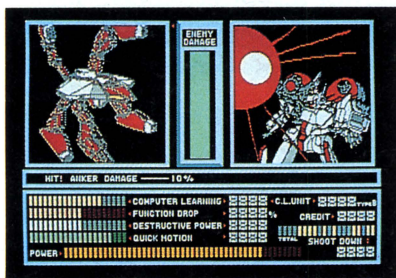
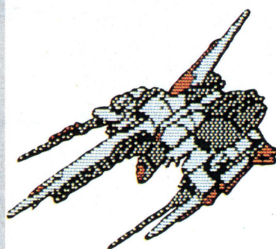
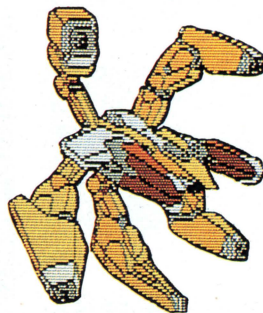
セル画



線画下絵



色付け



◆対面式の戦闘モード。敵味方、左右のウィンドウに分かれ、アニメーションが展開されるのだ。

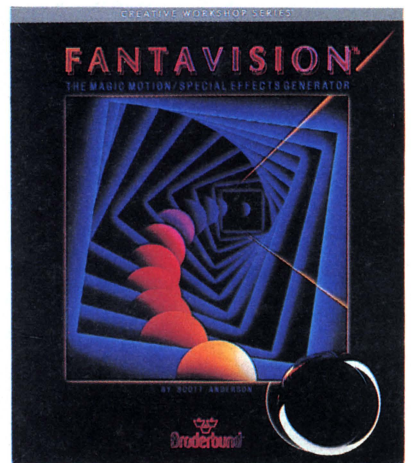
FANTAVISION

ブローダーボンドと聞けば、ロードランナー。しかしこれからはこの「ファンタビジョン」だ。パソコンで初めてのインビットウィーン機能が、アニメーションツールに新風を巻きおこすことまちがいないである。カンタンでリアルで速いとくれば、これに勝るソフトがあるのかしらん。Apple II用のソフトとはいえ、知っててソンは絶対でない。いや、これを知らずしてパソコンを語るなかれ、だ。

こんなおもしろいソフトはひさしぶりだ。ただのグラフィックツールかと思ってたが、並のゲームよりはるかにおもしろい。さすがはApple II、さすがはブローダーボンド、とあらためて感心してしまったしだい。

タイトル画面までは、ごくフツウの

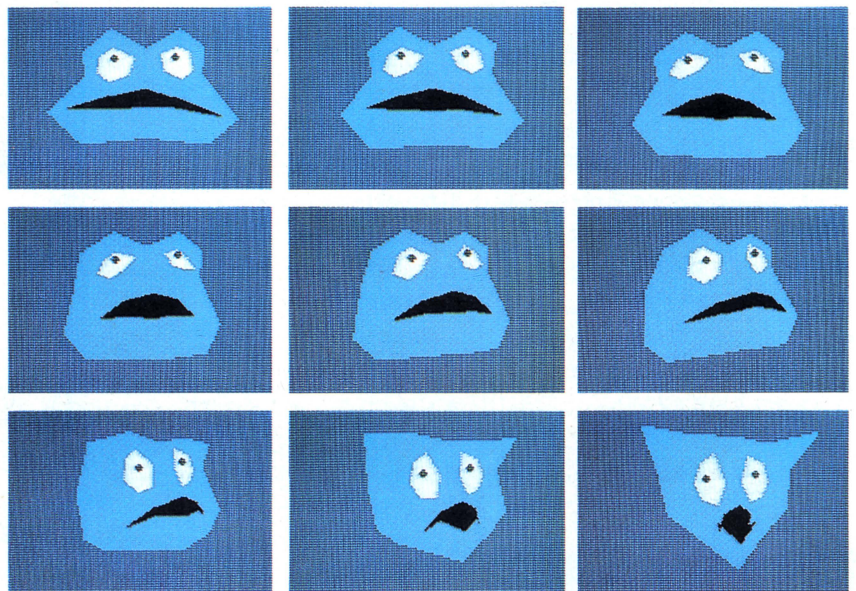
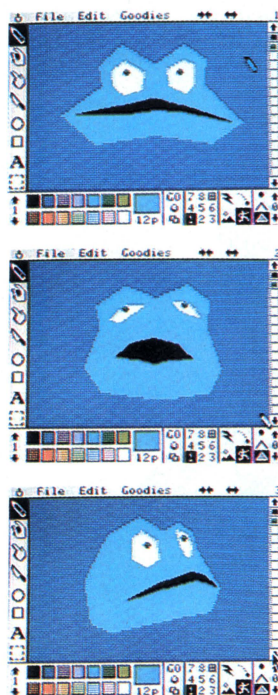
ソフトだったけど、その後、デモ画面を見てうなってしまった。カエルがキツネに、キツネがウサギへと、変身していくのである。その姿は流れるように自然だ。SFXによる、狼男の変身シーンと比較しても遜色ないほど。植物の細胞分裂や女の子の飛び込み台演技、



パパッと開く花火などなど、ひとつひとつが目をみはらせるようなできばえになっている。

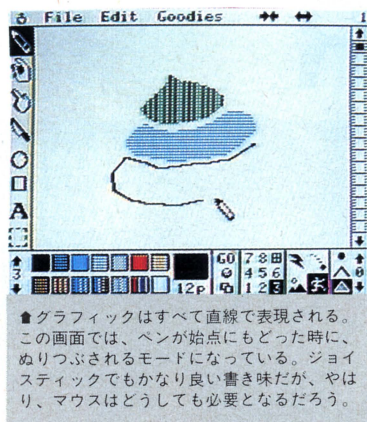
そして、なんととってもスゴイのは、それらのリアルでスムーズなアニメー

目で見るインビットウィーン機能

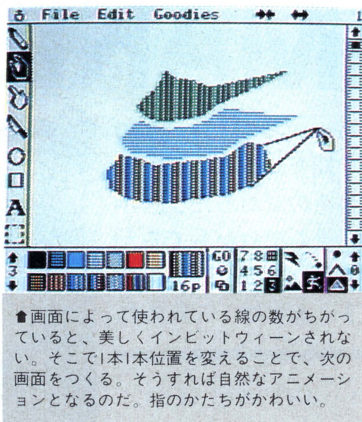


◆デモ画面をコマ送りしてみた。左上から右下へ横に流しながら見てほしい。人間が描いたのはアイコン付きのひと回り大きい写真4枚だけ。他の12枚は自動的に作成される。3コマで次の画面に変わるとは限らない。変化の大きさに見合ったコマ数で、次の画面に移っていく。絵を構成している線1本1本について、次の画面ではその線がどこにあるかを調べ、それぞれの線を移動させる。もし、次の画面でなくなってしまう線がある場合は、とつぜん消えてしまうし、逆の場合はとつぜんあらわれる。また、色が変わるときも、ハッと変わってしまう。線のつかい方をマスターしないと、自然なアニメーションにはならない。これは試行錯誤して憶える必要がある。

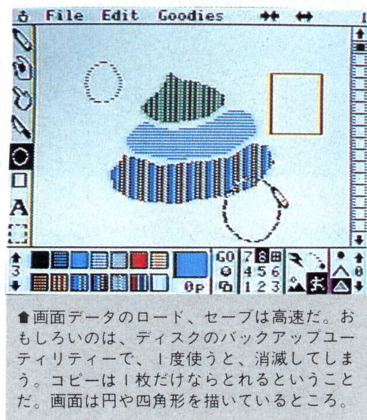




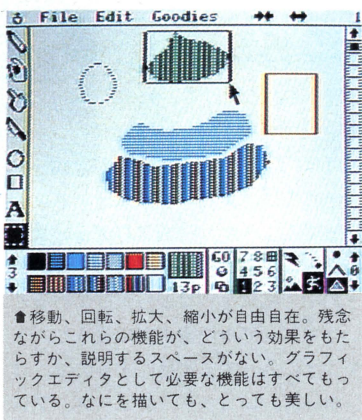
▲グラフィックはすべて直線で表現される。この画面では、ペンが始点にもった時に、ぬりつぶされるモードになっている。ジョイスティックでもかなり良い書き味だが、やはり、マウスはどうしても必要となるだろう。



▲画面によって使われている線の数がかがっていると、美しくインビットウィーンされない。そこで1本1本位置を変えることで、次の画面をつくる。そうすれば自然なアニメーションとなるのだ。指のかたがかわい。



▲画面データのロード、セーブは高速だ。おもしろいのは、ディスクのバックアップユーティリティで、一度使うと、消滅してしまう。コピーは1枚だけならとれるということだ。画面は円や四角形を描いているところ。



▲移動、回転、拡大、縮小が自由自在。残念ながらこれらの機能が、どういう効果をもたらすか、説明するスペースがない。グラフィックエディタとして必要な機能はすべてもっている。なにを描いても、とっても美しい。

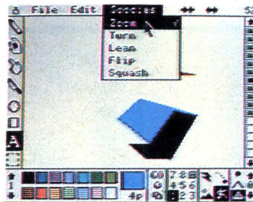
ションを、ファンタビジョンが数枚の絵をもとにして、勝手にやってしまうところだ。何十枚、何百枚もの原画を描いて、それを連続表示させることによりアニメするのではないのである。

そんな芸当を可能にしてくれたのがインビットウィーン機能。従来は大型機や、コンピュータグラフィック専用機だけの特殊技能だったものが、パソコンでできるようになってしまったのだ。こいつが絵のつながりを計算し、自動的に間のコマを描いてくれるので、とてもカンタンにアニメすることができるのだ。

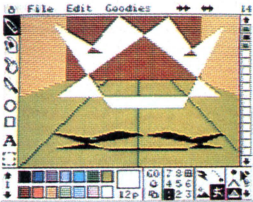
デモを止めて、自分でカンタンな図案を描いてみる。四角形の画面と円の画面の2枚を描いて動かしてみると、ぐにゅつ、と角がとれて丸くなったり、ぐわつ、と四角に広がったりする。ただそれだけのことなのに、なぜかとても愉快だ。今までに味わったことのないおもしろさなので、うまくたとえ

るのがむずかしいけれど、この場合、紙風船をふくらませたり、つぶしたりするのに似た快感なのである。なにしろマウスによるマンマシンインターフェイスがとても快適なので、楽しくってしょうがない。単純な絵をいくつか描いては動かし、そしてそれに入ってしまうことの繰り返しかえしだった。

インビットウィーン機能を応用して画面の右から左へ、キャラクターを走らせることもできる。基本的な働きをきっちりと押さえておきさえすれば、たいいていのはできてしまうツール



▲ウィンドウのひとつを出してみた。全部英語の表示だが、30分もいじれば理解できと思う。



▲カゲもつく。幾何学模様もいけれど、やはり、ユーモラスな絵のほうがおもしろいはず。



▲キーボードから文字を入力することもできる。文字のアニメというのもまた一興である。

なのである。

とはいっても、ファンタビジョンを単なるツールのワクに入れてはいけない。ツールを越えたツール。それがファンタビジョンだからである。ちょっと誉めすぎのようだけれど、やはり初めてのものは高く評価したいのだ。使って楽しく、見ても楽しいツールなんてこれまでにあったろうか？ こういうソフトを見てしまうと、やっぱりアメリカの人ってちがうなあ、と感じてしまうのだ。アニメーションツールの話から脱線して、ツール論ばかりになってしまった。おもしろければ、役に立たなくてもかまわないというのに、おもしろくて、しかも使えるものを見てしまったために、ついコーファンしてしまったのだ。

誉めてばかりでは、つまらないので難をひとつ、ふたつあげてみると、まず、グラフィックがかなり粗いので、あまり細かい絵はダメなこと。そして、カラーパレットに用意されている色やパターンが、かなり雑なことだ。でもこれがまた、Appleらしさ、アメリカらしさをかもしだしていて、なんだか悔しいような気持ちにさえなってしまうのである。低解像度のグラフィックに、にじんだカラー、それでもこれだけ感動的(おかげさすぎるか?)なソフトができてしまうのだ。

けっきょく、また誉めてしまったワケで、もうベタ誉めである。ファンタビジョンのように、ち密なグラフィックにこだわらない、動き重視で手軽に使えるアニメーションツールが日本でもでてきたらいいな、と思ってしまう。あんな素敵なソフトがApple IIだけのものなんて、悔しいじゃないですか。

MOVIE MAKER

ムービーメーカー

パソコンアニメーションのツールにも、かなりのレベルのものができて嬉しいですね。ここで紹介するムービーメーカーは、そんななかでもちょっと毛色の変ったツールです。しかもアメリカのもの。実際に見る機会がもてるかどうかはわからないけれど、すぐ硬くなっちゃう脳ミソを柔らかくしてくれることうけあいです。まずは、ご覧あれ。



ムービーメーカーは、おなじみEOAから、じゃなくて、EAだよEA。何度間違えりゃ気がすむんだよ、のEAから、いきおいよく売り出し中のアニメーションツールだ。このページに使われている写真は、コモドール版のものだけど、他にアタリ版とアップル版が発売されている。外国のものならなんでもいってわけじゃないけれど、こいつはかなり良くできたツールだぞ。

ムービーメーカーは、その名前からも想像できるように、映画をつくるようにしてコンピュータ・アニメーションをホイホイしてくれる便利なソフトだ。パッケージの中には、映画づくりに欠かせない人々がぎっしりつまっていて、いわば映画プロデューサーの立場にある僕の命令ならなんでも、文句ひとつ

もらさずに素直に従ってくれる。と、いうことは、作品の良し悪しが僕の力量ひとつで決まってしまうという意味もあるわけで、うー、言いのがれできないんだな。とほほ、こりゃシビアだぜ。

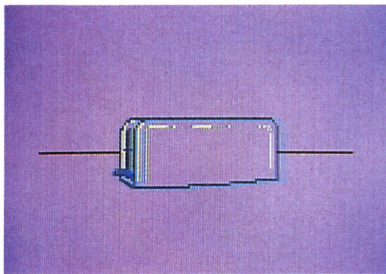
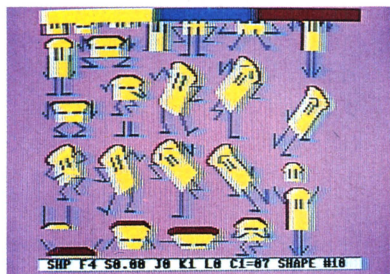
それでは、実際にアニメーションを作ってみようか。映画プロデューサーである僕が、ムービーメーカースタジオの中で指示をしながら飛びまわるというマニュアルの書き方に従うと、スタジオに入ってまず目にするのは、コンポーズ、レコード、スムーズ、プレイという名の4つの部屋だ。

とりあえずコンポーズルームに入ってみると、そこには忠実な部下であるディレクター、アートデパートメント、

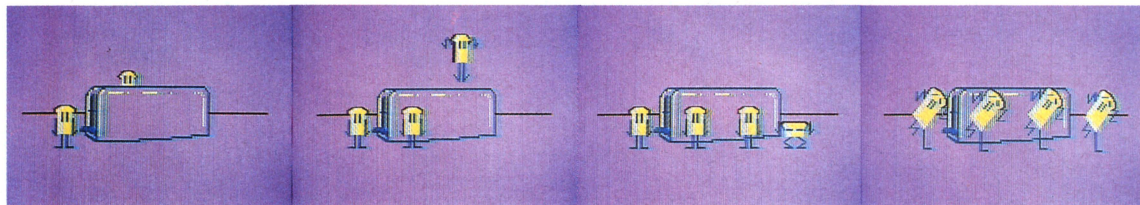
カメラマン、ステージマネージャーが待機している。彼らはそれぞれに、キャラクターを動かしたり、背景を描いたり消したり、どんな絵を保管してあるか見せたり、といった職能をもっている。プロデューサーとしては、彼らの能力を最大限に活用すべく、あれやこれやとコマンドを使って命令してやればよいのだ。楽ちん、楽ちん。

そうして、アニメのセル画のように、描かれた何枚かのキャラクター画と、

これだけで、あれだけできるってことは、それだけ凄いいということだ

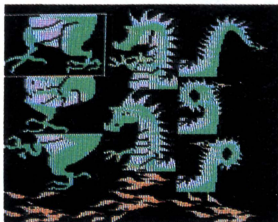


トースト小僧をいくつか描いて(左上)、トーストの背景(中上)に重ねるだけで、こんなに表情豊かなアニメーションが作れるとっ！

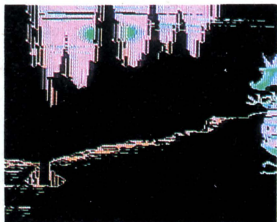




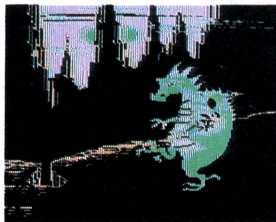
こんなこともできまんねん



◆ひとつのキャラクターを手でバラバラにして描くこともできる。



◆こんなふうにフレームの外からニョッコリと入ってもこられます。



◆両隣の画面とみくらべると、手足バラバラに動いてるのがわかる。



◆ボーッボーッ、特に意味はないけどハデだからのせてしまった。

それが動き回れる背景ができあがったら、レコーディングルームに向かう。

ここで、俳優たるキャラクター画とロケ地である背景を使って、撮影するわけだ。フレームの外からゆっくりと入ってきてくるくる回れ、とか指示したり、アップル版ではできないけれど、コモドール版やアタリ版では画面にあわせて音もいれられる。

撮影が終わったら、当然お次は編集だ。スムーズという名のついたカッティングルームで、ここをちょん切って、それからここを……なんて調子で編集すると、はいできあがり。

完成した作品には題名をつけてサブしとけば、プレイモードでいつでも、何回でも、満足 of いくまで上映できるし、半年くらいたってから修正するなんてこともへいちゃらだ。

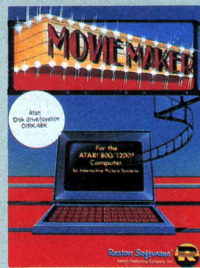
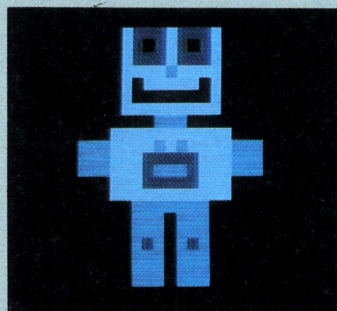
こうして書いてみると、すごく簡単

そうだけど、本当にそうなんだもんね。ただ、それが面白くできるかどうかは君の腕しだいだ。

このページにあるデモ画面をみてもらうとわかると思うけど、ひとつひとつの絵自体は、それほどコッてないし、うまい絵だともいえない。それでもこれらの作品がすごく魅力的にみえるのは、作者がコンピュータの特質をよく理解して、その特質を生かして作品をつくってるからのような気がする。

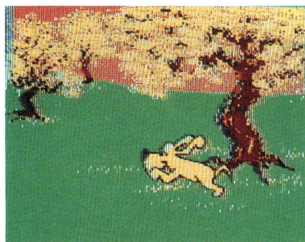
もちろん、そんなに肩ヒジはって、「コンピュータの特質を生かした作品をつくるぜーっ」とかやっても疲れるだけのこと。もっと余裕をもって、ヘラヘラ笑いながら、「おお、こんなこともできるのか!」なんて驚きながら楽しんでつくれば、きっとその驚きや楽しさが見ている人にも伝わるんじゃないでしょーか? そんな気がします。

1982年のATARI版

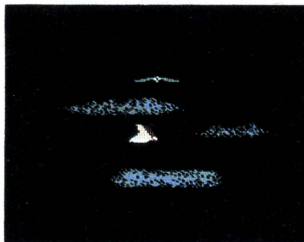


◆現在販売されているムービーメーカーの元になったのが、このアタリ版だ。現在のものとはほとんど同じ機能で4年前に発売されていたのはオドロク。

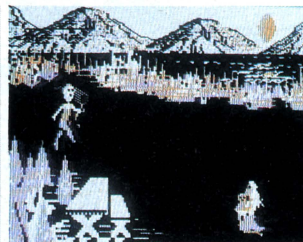
こんなに良いデモもはいつて



◆こんなにアライドットで、こんなに躍動感がでせるのね。



◆ただ鳥が飛んでるだけなのに、どこか哀愁があるデモだ。



◆こういう芸術的な、わけのわからないデモもはいつて。



◆牛がなんか言ってますけど、字も書けるということですよ。



◆これ面白いんですけどね、わかりませんね。すいません。



◆グリーディングアニメなんか作るのも楽しいと思います。

MSX2でアニメーションの大実験

ぼちぼち、アニメーションツールが出て来るかな〜という兆^{きざし}が見えてきてるけれど、ボクは待てない！ という人は、MSX2を使ってアニメ実験をしてみよう。BASICを少しいじれる人なら簡単だよ。ではその実験報告をば！

```

10 SCREEN 8
20 SET PAGE 0,0: BLOAD
   "ファイル1",S
30 SET PAGE 1,1: BLOAD
   "ファイル2",S
40 FOR I=0 TO 500:NEXT I

50 SET PAGE 0,0
60 FOR I=0 TO 500:NEXT I

70 SET PAGE 1,1
80 GOTO 40
    
```

★256色画面を切り換え制御するプログラムの全容姿を現わす。

では“入門編”と“実践編”に分けてMSX2のアニメーション講座開設

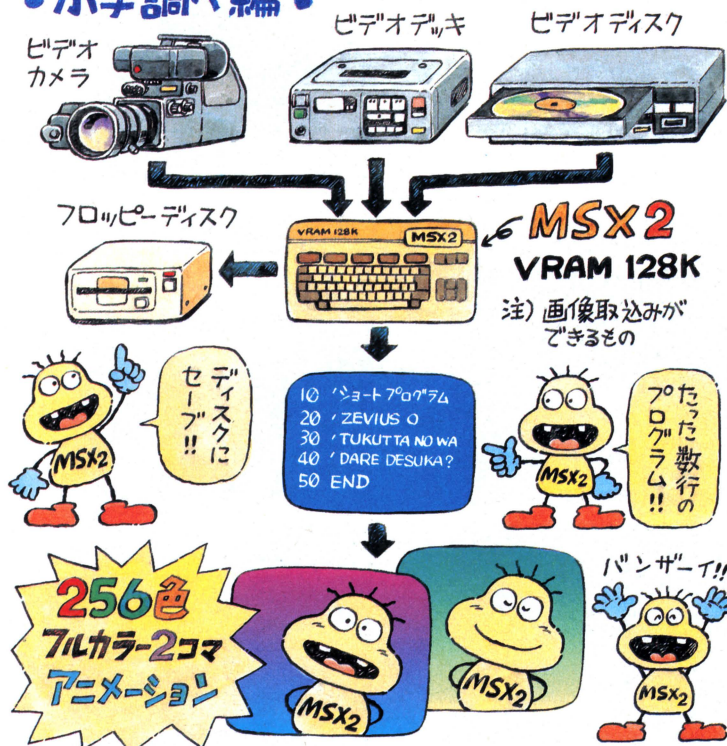
それじゃあ、MSX2のハードの性能を駆使してアニメーションの実験をしてみるぞ。実験内容は2つ。まず入門編として、ビデオカメラやビデオデッキからの取り込み画像による2画面切り換えの巻。もうひとつは、自分で絵を描いて動かしてみる15画面連続or不連続アニメーションの巻。まあ、とくところーじろ。

では、まず最初に、取り込み画像による2画面切り換えのアニメーション実験を行なってみる。

MSX2には、各メーカーからいろいろな個性を持つマシンが発売されているが、その中でも“画像取り込み”機能を持つマシンがいくつか発表されているのだ。知ってた？ その機能を持つハードを使って、簡易2画面アニメーションが楽しめるのだ。

画像取り込み機能とは何か？ を説明しよう。ビデオカメラ、ビデオデッキ、ビデオディスクなどからの出力信号を、コンピュータの映像信号としてディスクにセーブして、保存しておける機能なのだ。ディスクにセーブされた映像データは、それをロードすればいつでも再現できるというわけだ。以前から、そういった、パソコンによる

●小手調べ編●



★大豆を取り込んでみた。納豆みたいかなあ。



この2つがあれば、パソコン映像ごっこがなんでもできる

ML-G10+AVアダプタ(ML-85AV)

三菱電機(株)のMSX2「ML-G10」と同社の新製品「ML-85AV」を合体させると、無敵の映像処理ができるのだよ。ML-85AVには、デジタル機能、スーパーインポーズ機能、テロップ機能の3つの機能が備わっていて、ビデオなどの画面をデジタル化して取り込んだり、コンピュータの画面を重ねたり、それらの機能を使って作った画像のビデオ録画も可能になるという、すぐれもの。ML-85AVは54,800円。それに専用ケーブルML-35RGB(6,000円)を接続してML-G10にド

ッキング。操作はML-G10内蔵のグラフィックエディタ「アートペーパー」上ですべてできてしまう。マウスで一発、取り込み画像に挑戦だ!



カメラなどからの映像入力は試みられていたんだが、いかんせん発色が悪くて(色数が少なく)、実用性はほとんどなかった。しかし、ここに来て、パソコンの持つ色数が飛躍的に増えて、かなりリアルな映像を画面上に再現できるようになってきたので、各社さんとも、こりやおもしろいてなもんで、ハードにビデオ信号入力インターフェイスを組み込んだハードを発表し始めたのでありました! というところかな。

前書きはこのくらい置いて、ではいよいよ本編のご案内。

まず、用意するものは、ビデオ信号を取り込めるMSX2(VRAM128K、ディスク付き)1台、カメラ、ビデオデッキなどビデオ信号出力のあるもの1台。大きなものはこれだけ。あと、接続ケーブルやビデオソフトなど、ちょこちょこ揃えてもらえば、もう安心。実験できる、よ。

手順1: まず映像をディスクに落とす作業。マシン語のファイルになればOK(さらに少しだけ専門的に言くと、BLOAD「ファイル名」,Sという芸当ができればいいじょうぶ、ということです)。詳しくは、各社MSX2の説明書をよく読んで試してみてほしい。各メーカーさんによって、ちょっとずつ仕様がちがうようなので、ここで一括して説明できないのが少々残念。MSX2に取り込む画像は、2画面の切り換えということをふまえて選ぶように。

手順2: 左ページにあるたった8行のプログラム。これを打ち込んで、デ

ィスクにセーブしておく。こんなもん、1分か2分で打ち終わるでしょ。なんと、2画面切り換え制御プログラムはこれだけ。これは、ハードの勝利とも言えるかもしれないね。ハードがソフトをサポートしてくれているのである。20行と30行にあるBLOAD「ファイル名」,Sの「ファイル名」のところを、自分が取り込んだ映像のファイル名に変更してもらえれば、これで準備万端整ったよ。

手順3: 先ほど入力した8行のプログラムをRUNしてみよう。しばらくの待ち時間ののち、あら不思議。画面が



◆チョコボールを取り込む。おいしそうです。

パタリパタリと2コマアニメーション。どうです、とっても簡単でしょう!

今回のこのプログラムは、MSX2のSCREEN8モードでのもの。出る色が256色、256×212ドットの表示ができるモードで、色ぐあいが一番よろしく自然な画像に最も近いモードなのだ。普通のテレビで見る映像と、ほとんど変わらないと言ってもいいくらいの解像度と色調が表現できてしまう。ぜひとも、何かの機会にお試しを。

ちなみに、今回のこの実験は、VRAMが128KバイトのMSX2によるもので、残念ながらVRAMが64Kバイトのものではできないので、悪しからず。

MSX2に限らず、他のマシンでも、必ず画像取り込みのブームが来ると思う。「写真をフロッピーに録画!」なんていうサービスをやって、ハードを売り出しているフィルムメーカーさんもあるけれど、パソコンのほうに能動的な感じもするし、今回はご紹介できなかったんだけど、MSX2の場合BASIC数行で映像加工(縦・横を圧縮したり、全体を縮小したり)もできるし、今後ますますおもしろくなることうけあいだよ。ハードメーカーさんの今後に、大きく期待してまーす。

では次のページからは、実践編に移ることにしよう。サンプルプログラム付きで、ログインオリジナルキャラクター「ほにゃらか君」を動かしてみる実験を行なうぞ。15コマ連続のフルアニメーションに挑戦! こちらのほうでも遊んでみよう。

フレーム・メモリ機能、ディスクドライブが標準装備だぞ!

FS-5500F1、FS-5500F2

松下電器産業(株)のMSX2マシンFS-5500シリーズも、なかなかやう。フレーム・メモリ(ビデオ画像取り込み)機能、スーパーインポーズ機能を最初から内蔵しているし、また、付属品としてこれらの機能を最大限に生かすための、ビデオグラフィックスソフトも付いている。買ったその日から、遊べるぞ。FS-5500F1(3.5インチFD1基内蔵)は188,000円、そしてFS-5500F2(3.5インチFD2基内蔵)は228,000円。グラフィックの入力にとっても便利なボールマウスもキー

ボードの右端についていて、これまた結構。写真のキーボードのところに白いぼんぼりさんが見えるでしょ。こいつでカーソル移動できるのだ。いいよ、これ。



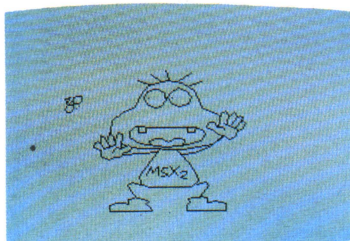
今度は実践編。ほにやらか君から MSX2アニメーションを学ぼう!

引き続きMSX2アニメーション実験報告。`ほにやらか君`アニメテストプログラムを基にして、少しのプログラミング知識があれば誰でもが実験可能な、MSX2のノウハウを身につけよう。

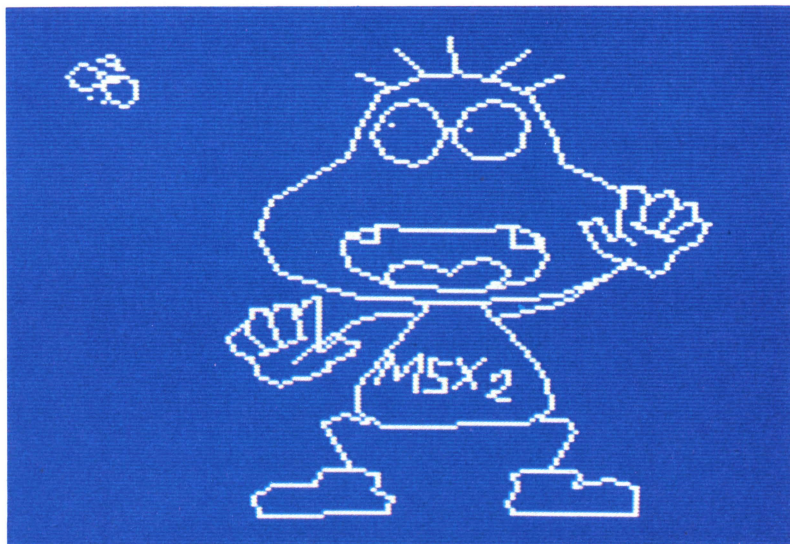
しかし、MSX2って、アニメーション向きのハードなんだよね。ほんの数行程度のBASICプログラムで、512色中16色の画面が8枚、そして512色中2色の画面なら15枚もVRAMに一度に格納することができるんだ（VRAM128Kバイトの場合）。この性能を寝かせておくだけじゃ、もったいない。絵のデータさえありゃ、アニメーションなんか、ちょちょいのちょいなんだ。その性能の秘密は、実はVRAMにある。そのあたりから、ちょこっとお話ししよう。

MSX2のスクリーンモード4の場合256×192ドットの絵が512色中の16色で描ける。こいつ1面分は、16Kバイトのメモリにおさまっている。ということは、VRAMの先頭番地が&H0000ならば、&H0000から&H3FFFまで、256×192ドット16色の絵がそっくり入ってしまう、というわけだ。ここまでの内容、おわかりかな？ わかんなかったら、本体付属の説明書などを読みくだして、VRAMとは何かあたりから、理解していってみよう。

スクリーンモード4で、1枚の絵がVRAMのアドレス&H0000から&H3FFFま格納してあるとしよう。誰がなんと言おうと、そうした。わかんない人も、鵜呑みにしてそう理解しなさい。さて、その&H0000から&H3FFFの間でも、ペタッと絵のデータが入っているわけ



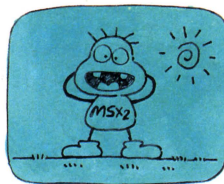
▲実際には白黒のこういう画面であります。



▲これが`ほにやらか君`。この写真はカラーパレットを変更したものです。彼が楽しく踊ります。

★実践編★

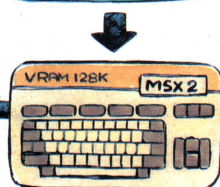
方法その①
BASICの
LINE, PSET,
CIRCLE文などを
使って絵を描く



方法その②
市販のお絵かき
ソフトを使う
[使えないソフト]
もあるぞ注意



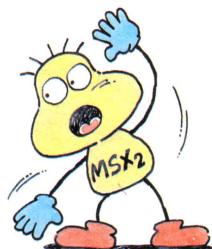
描いた絵を
ディスクにセーブ



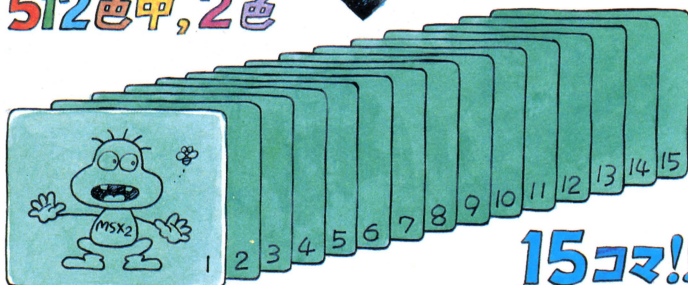
MSX2
VRAM 128K

アニメーション
プログラム
カンタンなBASIC!!

```
10 REM カンタンなBASIC
20 FOR I=0 TO 100
30 PRINT "KANTAN"
40 PRINT "かんたん"
50 PRINT "かんたん"
60 NEXT
70 GOTO 10
```



512色中, 2色



15コマ!!



アニメーションプログラムを組んでみよう。キミにもできるよ!

MSX2で自作アニメーションに挑戦したくなった人に、いくつかヒントを授けましょう。まず絵のセーブ。これはLINE文のかたまりでも自作の簡易エディタでもなんでもいいから、とにかくスクリーン4で描いた絵がBSAVE“ファイル名”, &H0000, X, Sできるものならば、なんでも可だ(Xには16色8コマの場合&H3FFF、2色15コマの場合には&H17FFを入れるんだす)。専門用語で言うと、MSX BASICレベル上で画像データをバイナリファイルでディスクにセーブできBLOAD“ファイル名”, SでVRAM上に展開できるものなら可、となる。一部の市販のグラフィックツールでも、このセーブの仕様ができるものもあるようなので、もしお手元に何がしかのツールがあれば、上記のことができますか? とその製造元に

聞いてみるのもいいだろう。

次に制御プログラム。これは、リストログにあるアニメーションプログラム(リスト3)を、少し手直してもらおうとすぐさま活用できる。やってみることはひどく簡単で、技と言えるのは1ページ目をきれいに掃除して、絵の下地を作ってやっていることぐらい。このリストを見て、おーなるほどなあと言える人には大拍手。あなたは、もうひとりで、MSX2のアニメーションの道を歩めるでしょう。ちょっとわかりにくいという人はここに出て来るコマンドをすべてマニュアルで調べて、なんとか自分で理解するように心掛けましょう。15コマのアニメーションならほとんどこのままで、それ以外の場合でも、初期設定、アドレス、ループ数など変更するだけでなんとかなるよ。

ではない。なんたらかんたらtableという俗称で、絵のデータを、形、位置、色の3つに分割した形で、規則正しく収納してあるのだ。それぞれのお名前は、Pattern Generator Table(形のデータ:&H0000~&H17FF)、Parn Name Generator(絵の位置のデータ:&H17FFから&H2000の間)、Color Table(色のデータ:&H2000~&H37FF)という。このうち、裏から手を回せば、おっ失礼、なんとか工夫すれば、形のデータだけを抽出してやれば、256×192ドットの絵が約6Kバイトでおさまることになってしまう。もちろん、そのときには、Color Tableを削除したために、16色の表現というのは無理だが、そこをなんとかハードに頼み込めば、512色中2色を使用して、VRAM128Kバイトで最大15枚までの形のデータを記憶させることができるのだ。

ということで、MSX2のVRAM128Kバイトのマシンでは、256×192ドットで512色中16色の絵なら8枚、そして256×192ドットで512色中2色の絵なら最大15枚が同時にVRAMに記憶でき、簡単なBASIC制御プログラムでそれらの絵をリアルタイムで切り換えられるわけだ。わかんなくても、この段落だけ憶えておけばいい。理論が理解できなくても、現象さえのみ込んでもらえば、それでいいや。

そこで、さっそうと登場するのが、この“ほにゃらか君”。実験的に、絵のデータと制御プログラムを作ってみたのだ。残念ながら、絵を描くエディタは付属されていない。今回は、ログインで作ったほにゃらか君を見るだけにとどまっている。またいずれ、アニメーションの特集のおりにでも、エディタ付きのすごいやつを掲載するつもりがとっても予定ばいので、次回の報告に期待をしてほしい(こういうときは、期待しますよというおたよりがいつ

ばい送られると、編集部はマジになって大急ぎで記事を作るもんですよ)。

巻末のリストログを見てもらえばわかると思うが、長大なのは絵のデータ(リスト1とリスト2)で、実際にアニメーションさせているのはリスト3の短いプログラム! 恐れるぜ!

お暇のある人は、ぜひ入力してくださいほにゃらか君の“ほにゃほにゃ踊り”が見られますよ。

ほにゃほにゃ踊りは、恐怖の裏ワザを使用した(それほどのことはないが)15コマ連続ループのフルアニメーションになっている。さっきの説明で言うところの、スクリーンモード4の256×192ドットで512色中2色ってやつで描いた絵だ。しゃれたお部屋のBGVにピッタリ。青山あたりのハウスマヌカンにも大好評まちがいなし。

ここまで読み進めると、夢が広がってくるでしょ。画像取り込み、マルチページを使ったアニメーション。ログインですぐ考えるのは、ゲームに使用できないかなあという発想だけど、その他にもいろいろと応用できそう。ちょっと昔はホームパソコン^{イコウ}家計簿みたいな雑なイメージ作りがあったけど、やっとここに来て、おもしろそうな使い勝手がボクらを訪問してくれたね!

◆ 応用編 ◆

超リアルなアドベンチャーゲーム

COMMAND

- 1: ゆらう
- 2: なく
- 3: おこる
- 4: うしろをみる
- 5: みる

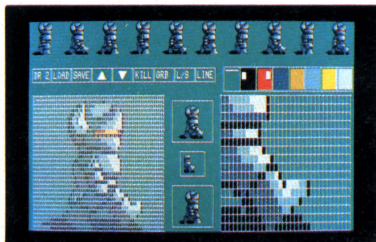
> ワタシの仕事はチョウリ、アッ!
> ドウスル?

アルバム・ディスク

3-D アニメーション

キャラクターアニメーションツール

自分で描いたキャラクターがリアルに動いたらなあ、と思っていたキミ、ここに紹介するキャラクターアニメーションツールさえあれば、一気に悩みは解消しちゃうのだ。そう、このツールを使ってちょこちょこっとキャラクターを描けば、即アニメーション! 見ているだけでも楽しいし、さらにそのキャラクターを使ってゲームだって作れるかも、なのだ。サンプルデータ、サンプルプログラム付きの大企画だぞ!



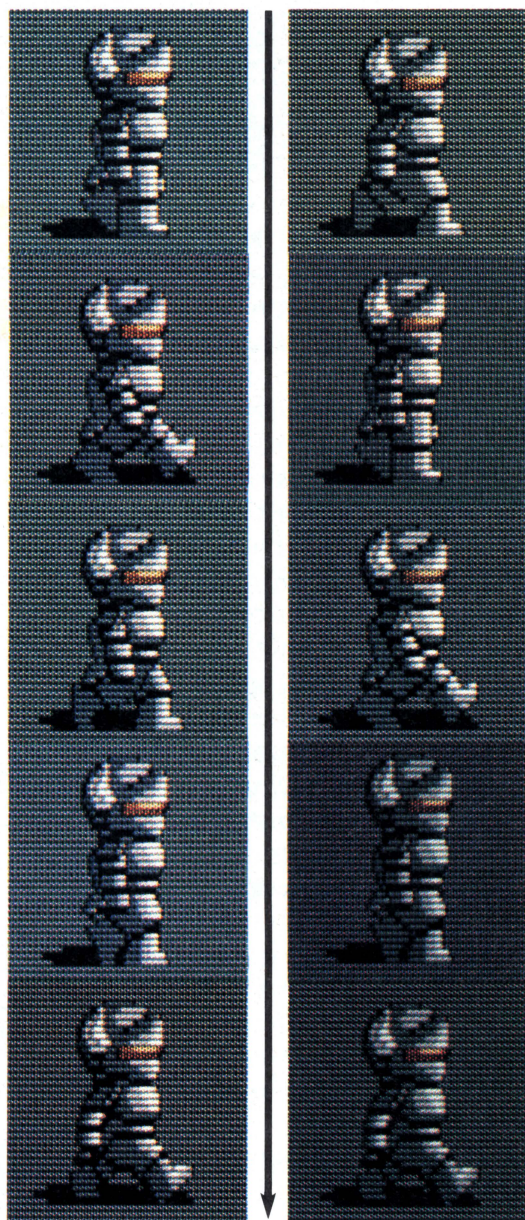
とりあえずこのキャラクターアニメーションツールがいったいどのようなものなのか、その概略を説明する

右の分解写真を見てくれ。こんなキャラクターがペコペコとキミのディスプレイのなかを歩いたら、きっとキミのパソコンライフももっと楽しくなるだろう。そうなのだ、それを実現してくれるのが、このキャラクターアニメーションツールなのだ。しかもゼイタクなことにこのツール、マウスを使うバージョンとキーボードだけで使うバージョンの2種類のプログラムを用意している。次ページからはじまる使い方の説明はとりあえずマウスバージョンだが、一部の機能をのぞき基本的にはキーボードバージョンもだいたい同じだ。マウスの左ボタンが[Z]キー、右ボタンが[X]キー、上下左右のカーソル移動が[8]、[2]、[4]、[6]に対応しているってぐあいだ（キーボードバージョンの解説はリストログ261ページを参照してください）。

では、このツールの概略を説明していこう。まず作成できるアニメーションキャラクターは64×32ドット、32×16ドットの2種類だ。前者は最大10枚のパターン、後者は最大40枚のパターンを切り換えてアニメーションすることができる。もちろん2つ以上のパターンが描ければ、ソク動かしてみることだってOK。その切り換え速度も10段階。描いては動かし、動かしては修正と、カットアンドトライでアニメーションに挑戦できちゃうのだ。さらにPC-8801mk IISR/TR/MR/FRユーザーは、512色のうちの好きな8色を使えるし、PC-8801/mkIIユーザーは、リストログの説明どおりにプログラムの一部をカットするだけで、このツールを使えてしまう。色はいつもの8色限定だが、ガンバってアニメーションするよーに!!

それだけではない。オマケに掲載したサンプルプログラムを使えば、キミが創ったキャラクターをとりあえずツールから切りはなし、アニメーションさせることだってできるのだ。つまり、プログラミングの腕があがれば、いつの日にかそのキャラクターをヒーローにしたゲームの完成も夢ではないってわけだ。当然、このツールを使って完成したゲームをログインソフトウェアコンテストに応募してもいい。さあ、キミもアニメーションにトライしよう!

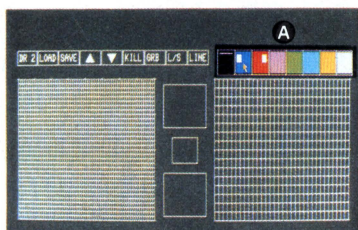
→アニメーションの分解写真。64×32ドットと10コマのアニメーションができる。この戦士がサンプルデータだ。





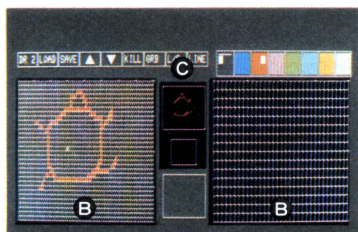
キャラクターを描いてみよう

まずは、描く色を選ぶ



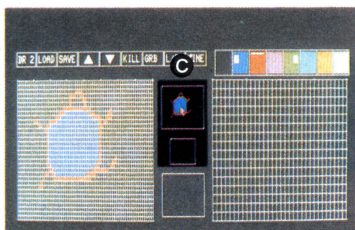
写真上の①の部分、8個の色が並んだところがカラーパレットだ。プログラム起動時には、本来の有名な8色が選択されている。色を選ぶには、描きたい色に矢印をもって行き、そこでボタンを押そう。「えっ、ボタンは2つあるよ」という声がきこえるぞ。そう、右ボタン、左ボタンにそれぞれ1色ずつ割り当ててるんですね。つまり同時に2色のペンを持てるという寸法だ。どの色を選んだかは、パレット内の白いカーソルで判断できる。パレットの右サイドにカーソルがあれば右ボタンの色、左サイドなら左ボタンの色だ。

フリーハンドで描いていこう



色を選んだら、矢印を②の方眼状の部分に持っていく。ここがキャラクターアニメーションツールのキャンバスだ。ボタンを押して1ドットずつ色を置いていこう。印象派だね。補足説明すると、右の方眼は32×16ドット、左は64×32ドット用になっている。キミの描くキャラクターの大きさにあわせてどちらかを使おう。さて、実際に描いてみると、画面中央③に絵があらわれてくる。これは、上段が64×32ドット、中段が32×16ドットで描いたときのそれぞれの絵を実際の大きさで表示してくれているわけだ。

囲まれた部分を塗りつぶす

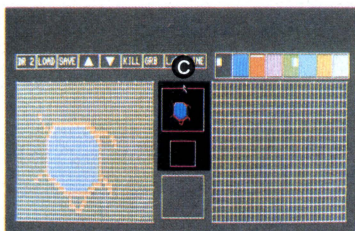


ある色で囲まれた部分を塗りつぶすのもカンタンにできる。最初に説明したカラーパレットの部分を見てほしい。上部に白い1本の線がある色があるだろう。これが境界色を示すしるしだ。では、どうやって境界色を指定したらいいか？ それは簡単だ。矢印を境界色に指定したい色にあわせ、左右のボタンを同時に押せばいいのだ。やってみよう。

まず任意の色を選び、とじた線を描く。そして矢印をその任意の色のカラーパレットに持っていく、左右のボタンを同時に押す。これで白い線が移動し、その色が境界色となったわけだ。次に塗りつぶす色をカラーパレットから左または右のボタンで選び、矢印を画面中央④（間違えないよーにね）の塗りつぶしたい部分へ持っていく、ボタンを押そう。どーだ、キチンと塗りつぶせただろう。

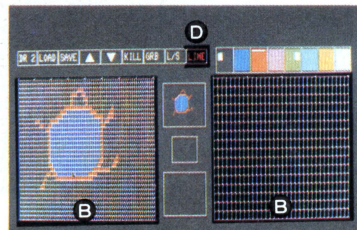
絵を上下、左右に反転させる

描いた絵を上下、左右に反転させるのは、このようなツールにはかかせない機能だ。このツールでは、⑤の部分の上段、中段のそれぞれのワクの上下外側でボタンを押せば上下反転、右外側で押せば左右反転が一発でできる。ボタンは右でも左でもOKなのだ。



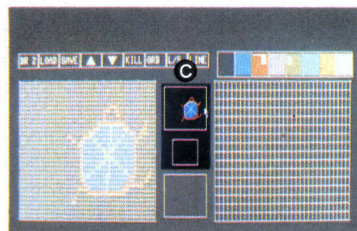
直線を描く

写真下の⑥の部分を見てほしい。一番右に「LINE」という表示がある。ここに矢印をあわせてボタンを押すと（左右どちらでも可）、「LINE」モードに入る。この部分が赤く表示されていたら、いまそのモードにあるわけだ。では直線をひいてみよう。⑦へ矢印を移動し、線の始点で右ボタンを押す。すると矢印の動きにつれて細い線がひかれるので、ここでいいと思ったところで左ボタンを押そう。線の色は左ボタンで選択された色になる。なお、このモードから抜けるには、もう一度矢印を「LINE」にあわせボタンを押せばいい。



上下、左右に移動する

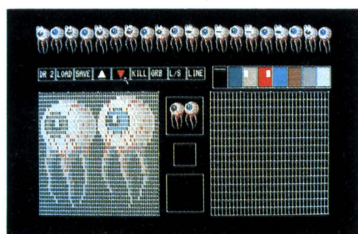
描いた絵を上下左右にちょこっと動かしたいことがきくとでてくる。ぜったい間違いなくでてくると断言してしまおう。で、このツールではそのような細かなところまでキチンとサポートしている。どーすればいいのかというと、⑥の部分の上段と中段のワクの内側、詳しくいうと、描かれた絵とワクの間のスペースに矢印を持っていき、左右どちらかのボタンを押そう。描いた絵が全体的に1ドットずつ移動できるのだ。もちろんこの機能は上下左右どちらの方向にも対応しているから安心してくれたまえ。



キャラクターを格納する

キャラクターが1個描けたら、▲のところへ矢印を動かしてボタンを押す。このときボタンは、そのキャラクターが64×32ドットなら左ボタン、32×16ドットなら右ボタンを押してくれ。ボタンを押すと、画面の上部に64×32ドットなら0から9まで、32×16ドットなら0から39までの数字が表示される。

矢印を数字のところへもっていき、ボタンを押せば、描いた絵はその場所に格納される。別に好きな番号のところでもいいけれど、フツーは0番のところから格納していく。こうやって、64×32ドットの場合は10パターン、32×16ドットの場合は40パターンまで1

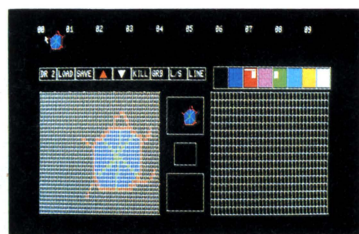
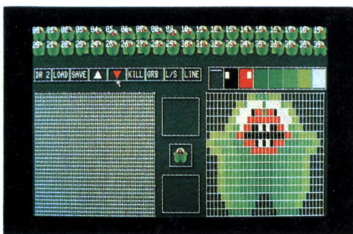


つのキャラクターの動きを作れるのだ。

描いた絵は格納しても、まだ方眼に残っているから、この絵を少しずつ変えていくだけで、あっというまに数パターンのキャラクターができあがる。

また、格納したキャラクターを方眼上に呼び戻すのは、矢印を▼にあわせてボタンを押せば、左ボタンのときは0から9まで、右ボタンのときは0から39まで数字が表示される。これも▲と同様に、呼び戻したいキャラクターパターンのところへ矢印をもっていってボタンを押せば、その絵が方眼に読み込まれる。

64×32と32×16ドットの2種類があ

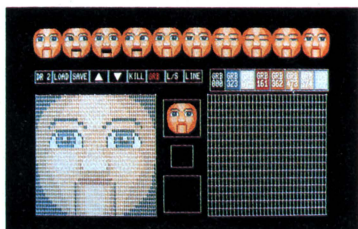


るのを利用して、上のように64×32ドットのパターンを32×16ドットの方眼に読み出して、4倍に拡大(?)して修正することもできるわけだ。

ひとつ注意しなければならないのは、▼でキャラクターパターンを読み出して修正を加え、また▲で格納するとき、まちがえて、すでに別のキャラクターパターンが格納されている番号を選んでしまうと、前に入っていたキャラクターパターンは消されて、二度と戻ってこないということだ。あやまって別のところへ格納しないようにしましょう。キャラクターパターンがいくつか描けたら、もうできたも同然だ。

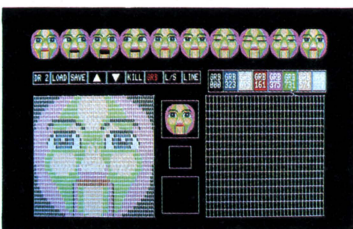
GRBで色を変えてみる

PC-8801mk IISR/TR/MR/FRのユーザーは、このGRBモードにして、512色のなかから8色を選択して使うことができる。まず矢印をGRBにあわせて左ボタンを押そう。するとカラーパレットにGRBの文字と3ケタの数字がでてくる。この意味は、Gが緑、Rが赤、Bが青をあらわし、下の数字がそれぞれの明度をあらわしている。色を変えるときは、矢印をその数字のところにあわせ、右ボタンを押すと明度が上がり、左ボタンを押すと明度がさがり。これで好みの色を作り出すわけだ。なお、明度の選択範囲は0から7までになっ

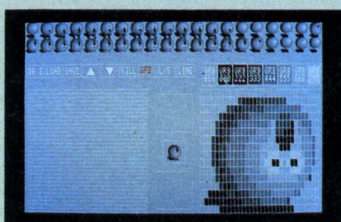


ている。

残念ながらPC-8801/mk IIのユーザーは、このGRBモードが使えないけれども、くやしがることはない。よーするに絵ゴコロしだいで、決まりきった8色でもいいキャラクターは描けるのだ。極言すればモノクロだって味のあるキャラクターが描ける。カリグラフィコンストラクションを見よ。リアルなキャラクターを描くよりも、コミカルなキャラクターを描いたほうがいいことだってある。アイデアと才能で色数の少なさをカバーする、これを可能にしたとき、明かるい明日が訪れるのだ。



モノクロでも



上のキャラクターは、このプログラムを作った大野氏が作ったもの。モノクロの階調だけで描いてあるのだが、色をたくさん使うよりも、かえって質感が出ている。この例とは反対に、512色あるからといって、むやみにいろんな色を使ったのでは効果も半減する。かえって、8色しかない場合の方がキレイにキャラクターを作れた、なんてことがないようにしよう。質感のあるキャラクターを描くコツは、メインとなる色を決めて、その色で階調をかえた色を最低3色は作っておくといいのだ。



動かしてみよう

では作ったキャラクターを動かしてみよう。まず、画面中央の3つのワクのうち、一番下にあるワク内に矢印をもっていく。そこで、64×32ドットのキャラクターをアニメーションしたいなら左ボタン、32×16ドットの方なら右ボタンを押してくれ。そうすると、画面上部のキャラクターを格納してあるところに、▲のときのように数字が表示され、その下に“START FLAME?”と聞いてくる。これはアニメーションをどのパターンから始めるのかということだ。たとえば0番から始めるのなら、マウスを0番のところへ動かして、左ボタンを押す。次に“END PLANE?”と表示されるから、最後のパターンの場所へマウスを動かして左ボタンを押せばいい。そして、“SPEED LEVEL”と表示され、0から9までの数字が続いて表示される。マウスを0から9のいずれかの数字にあわせて、ボタンを押せば、作ったキャラクターが下のワクのなかでアニメーションするのだ。スピードの数字は、0が最も速く、9が遅い。いろいろと変えて試してみてくれたまえ。

ここで、“END PLANE”を設定するとき、左ボタンを押すと、そのパターンナンバーが赤色にかわって、設定されたことを示す。最初のパターンを0番、最後のパターンを3番と設定すると、アニメーションは、0→1→2→3→0→1→2→3の順番で動いていく。

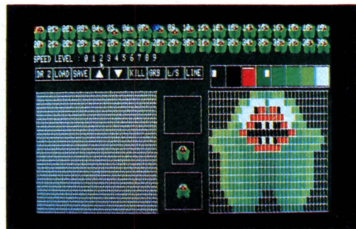
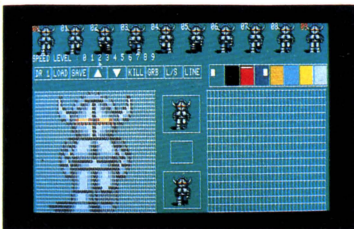
また、“END PLANE”を設定するとき、左でなく右ボタンを押すと、そのパターンナンバーが青色に変わる。スピードも上記と同様に設定すると、今度は0→1→2→3→2→1→0というぐあいに、最後のパターンまでいくと、逆もどりしてアニメーションするのだ。キャラクターのパターンにより、両方ためしてみても損はないぞ。

なお、このアニメーションの設定は、64×32ドットの場合も32×16ドットの

ときも、パターン数の大小だけで、あとはまったく同じだ。

スピードレベルは、PC-8801/mkIIのユーザーには、ちょっと遅く感じるかもしれないが、じゅーぶんにアニメーションを楽しんでもらえるだけの速さにはなっている。当然、PC-8801mkII SR/TR/MR/FRのユーザーならば、ハイスピードモードで使用することをオススメする。

これで実際にアニメーションしてみ、ぎこちない動きをする部分や、色の調子などを調整してやれば、キミのキャラクターはカンペキだ。自作のゲームでも、きっとスムーズにアニメーションしてくれるだろう。つまりあとはキミの腕しだいなのだ。というわけで、とりあえずいろんなキャラクターを描いては動かしてみたい。



ロードとセーブ

できたパターンはディスクにセーブしておこう。矢印を[SAVE]にあわせてボタンを押す。このとき、左のボタンを押せば、64×32ドットのパターンセーブで、画面上部の絵は10パターンに分割される。また、右ボタンを押すと、32×16ドットのパターンとして、画面上部の絵は40パターンにわけられる。

それから、ファイル名を聞いてくるので、キーボードからファイル名を入力して[RETURN]でセーブされる。セーブされたファイル名には、自動的にパターンのデータという意味の“.P”がつくようになっているから注意しよう。

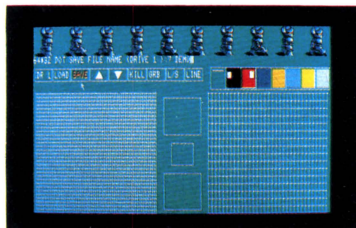
セーブされているパターンをロードするのは、[LOAD]のところへ矢印をもっていった左ボタンを押す。すると画

面がテキスト画面に切り換わって、セーブされているパターンデータファイルが表示される。マウスを動かすと、それにつれてファイル名が青色に変わる。ロードしたいファイル名のところを、青色にかえて、左ボタンを押せばそのファイルがロードされて、グラフィック画面に戻る。

ここで注意しなければならないのは、64×32ドットで描いたパターンをセーブするときに、右ボタンを押して32×16ドットの40個のパターンに分割してセーブしてしまうと、そのファイルをロードしなおしたときに、せっかく描いたキャラクターがぐちゃぐちゃになってしまうことだ。同様に32×16ドットの絵を64×32ドットの絵としてセー

ブしても、キャラクターがくずれてしまう。自分で描いたときに、どちらの大ききで描いたかを覚えておき、セーブするときには、画面上部のパターンがいくつに分割されるかを、よく確かめてからセーブするようにしてくれ。

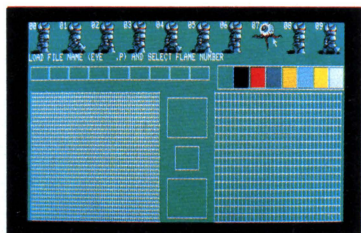
このセーブは、そのとき設定してあるカラーパレットのGRBのデータも一緒にセーブされる。ロードもカラーパレットごとロードされるので便利だ。



ドライブ1、2の切り換えと ファイルの削除

画面の左側、**[DR2]**と書いてあるところは、データを読み書きするディスクドライブナンバーを表示している。ここへ矢印を移動して、右ボタンを押せば、**[DR2]→[DRI]**、**[DRI]→[DR2]**というぐあいに表示が切り換わる。**[DR2]**はドライブ2、**[DRI]**はドライブ1側という意味だ。パターンデータのロード、セーブなど、すべてディスクに関するコマンドは、ここで表示されるドライブで実行される。ドライブが1台だけの人

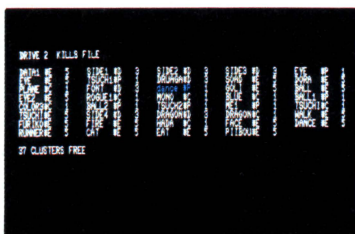
パターンを1個だけ ロード、セーブする



このキャラクターアニメーションツールは、作ったキャラクターを1個単位で、ディスクにセーブしたり、ロードしたりできる。矢印を**[L/S]**のところへ移動して、ボタンを押せば、このモードに入る。このとき左ボタンを押せ

カラーパレットデータだけの ロードとセーブ

PC-8801mkIISR/TR/MR/FRのユーザーの人は、**[GRB]**モードで作ったカラーパレットだけを、ディスクにセーブしておくことができる。まず**[GRB]**のところへマウスを動かして左ボタンを押す。そのとき**[GRB]**のところは緑色にかわる。そのままマウスを動かして**[SAVE]**にもっていき、右ボタンを押せば、ファイル名を聞いてくるので、ファイル名**[RETURN]**とすれば、現在のカラーパレットがセーブされるのだ。フ



は、最初にここで**[DRI]**に切り換えておくことを忘れないでくれ。

このキャラクターアニメーションツールは、一度走ると、すべてのプログラムはメモリ上に入るので、プログラムの入ったディスクは抜いていてもだいじょうぶだ。だから、ドライブ

ば、キャラクターのロードだ。画面上部が分割されて、番号がふられるから、ロードしたいパターンナンバーをマウスで選んで、右ボタンを押せば、画面がテキストにかわって、ファイル名が表示される。読み込みたいデータの入っているファイルを選んで右ボタンを押せば、そのキャラクターが指定されたパターンナンバーのところに読み込まれるのだ。

この場合、指定されたパターンナンバーと同じ番号のパターンしかロードできないので注意しよう。この機能は、一度描いたキャラクターデータを修正したいときや、失敗してキャラクターをくずしてしまったときに、前もって

2台をフルに使って、山ほどのキャラクターデータを描けるわけだ。

また**[KILL]**に矢印をあわせて、ボタンを押すと、画面がテキスト画面に切り換わって、指定されているドライブ側に入っているすべてのファイルが表示される。マウスを動かして、消したりファイル名の色をかえて、右ボタンを押せば、そのファイルは消される。

このとき、マウスを下の方へ動かして、どのファイル名も白色で表示されるようなところでボタンを押せば、ファイルは消さずに、グラフィック画面に戻ることができる。

セーブしてあったデータから、その部分だけをロードしてもとに戻す場合に有効なのだ。

また、セーブするときも、ロードと同様だ。マウスで**[L/S]**を選び、右ボタンを押せばいい。セーブしたいパターンナンバーを指定して、セーブするファイル名を選べば、そのファイルの指定した同じパターンナンバーのところにセーブされる。これも、現在1番のところに描かれているキャラクターを、ファイルの2番のところにセーブすることはできないので、注意しよう。

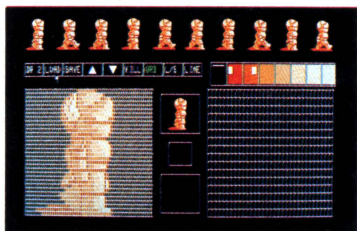
このモードでは、キャラクターのみのロード、セーブがおこなわれて、カラーパレットはぜんぜんかわらない。

ファイル名には、カラーパレットデータを表わす“C”が自動的につくから、ファイル名は名前だけを入力すればいい。

セーブしたカラーパレットデータをロードするときも、まず**[GRB]**で右ボタンを押し、つづいて**[LOAD]**で左ボタンを押せばいい。画面がテキスト画面にかわって、セーブしてある色パレットデータだけが表示される。ロードしたいファイル名を選択して、右ボタンを押すと、そのカラーパレットデータが読み込まれるわけだ。

カラーパレットデータは**[SAVE]**モードでもキャラクターデータと一緒にセ

ーブされ、**[LOAD]**モードでキャラクターデータとともにロードされるけれど、カラーパレットデータだけ別のキャラクターデータからロードしたくることが多いから、キャラクターデータをセーブするときに、別にカラーパレットデータもセーブしておくとな便利なのだ。





サンプルプログラムの使い方と解説

簡単なBASICのプログラムで キミのキャラクターが動くのだ

リストログのサンプルプログラムを見てくれ。こんな簡単なプログラムで、このツールを使ったキャラクターがアニメーションできるのだ。このテクニックさえマスターすれば、キミもテグザーなみのゲームを作れるかも(!?)。

最初に、リストログのサンプルデータか、自分で作ったキャラクターデータをディスクにセーブしておく。次にリストログのキャラクター描画ルーチンの64×32ドット用か32×16ドット用を打ち込んでセーブする。キミのキャラクターが64×32ドットなら64×32ドット用、32×16ドットならば32×16ドット用が必要なのだ。サンプルデータを使うときは、64×32ドット用を使う。あとはサンプルプログラムを打ち込んでセーブしておけばいい。

さて、準備がととのったなら、一度キミのPC-88をリセットしてくれ。これはキャラクターアニメーションツールを使ったあとなら必ずやって欲しい。まずキャラクターデータ、キャラクター描画ルーチンをロードして、続いてサンプルプログラムをロードしよう。これでRUN **RETURN** とすれば、画面がグラフィックモードにかわって、キャラクターが左側に描かれるはずだ。ここで**6**のキーを押すと、キミのキャラクターはピョコピョコと右に動く。ちなみにこのプログラムは左に戻るようには組まれていないから、右はじまで動けばそれでオワリなのだ。

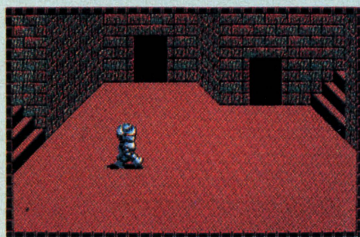
キャラクター描画ルーチンの 使い方を説明しよう

このマシン語ルーチンは64×32ドット用も32×16ドット用も&HBF00から入っている。このプログラムの使い方

はいたって簡単。まず、画面に出したいパターンナンバーを&HBFFD番地に書き込む。64×32ドットのときは0から9まで、32×16ドットのときは0から39までだ。次に表示したい場所をX、Y軸別に書き込む。画面の左上がX=0、Y=0で、右下が64×32ドットのときX=72、Y=42、32×16ドットのときX=76、Y=46だ。X軸を&HBFFEに、Y軸を&HBF00に書き込んでくれ。

サンプルプログラムを見てくれ。180行のように、あらかじめDEF USR=&HBF00としておけば、200、210行のようにするだけでキャラクターが表示されるわけだ。また、描いたキャラクターを消すのは、同じ場所に同じキャラクターをもう一度表示させれば消える。これでパターンと表示する場所をかえていけば、キミの作ったキャラクターが動いてみえる。このツールを使いこなせばプロなみのゲームが作れるのだ。

キミの作ったキャラクターを大募集!!



上の写真を見てくれ。これは、アスキーが開発中の超極秘ゲームの画面なのだ!! でも、よく見ると、どこかで見たキャラクターがいるだろう。そう、このゲームに登場するキャラクターは、今、キミが持っているキャラクターアニメーションツールで作られているのだ。この極秘ゲームは春ごろ発表予定のもので、内容は立体版ローグのようなリアルタイムアクション・ロールプレイングだ。まだ開発中なので、それ以上のことは未定なのだが、この画面を見ただけでも、ログインの読者なら、そのオモシロさが予測できるだろう。期待しててくれ。

そこで、キミの作ったキャラクター大募集だ。どうしてかって? なにを隠そう、キミの作ったキャラクターを大募集して、このゲームのなかに登場させようってことなのだ。

サンプルプログラムを見ても、むずかしいことはわかんないから、自分でゲームを作れない、という人でも、このキャラクターアニメーションツールで、ちょこちょこっとキャラクターを描けば、すぐに応募できるというわけ。

応募されたキミのキャラクターは、アスキーの専門家が見て、「うん、これはいい!」ということになれば採用。超極秘ゲームにそのキャラクターが登場する。当然、賞品もキミの手に入るわけ。また、今回のRPGゲームにイメージがあわなくても、すばらしいキャラクターなら、そのキャラクターをもとに新作ゲームが作られる可能性だってあるのだ。さあ、キミもバシバシキャラクターを作って応募しよう。

応募の規定

●今回の応募は、このキャラクターアニメーションツールで作ったデータのための応募です。このツールを使ったものならば、64×32ドット、32×16ドットのどちらの大きさでもOK。また、PC-8801/mkIIのユーザーで、色を基本8色しか使っていないキャラクターでも大歓迎。

パターン数も、フルに10パターン、もしくは40パターンなくてもかまいません。たったの2パターンでも、オモシロい動きが表現できていればマル採です。また、例えば、64×32ドットで描いて、そのパターンが10パターンにおさまらず、いくつかのファイルになっていてもいいです。

応募には、必ず、各ファイル名とその説明をレポート用紙に書いてきてください。メディアは、カセットテープでもディスクでもOK。ただ、リストでの応募は受け付けられません。

応募するときには、封書で、なかにキミの名前、住所、年齢、職業、電話番号を書いて入れるのを忘れずに。

締め切りは特にありません。いいものができたら、どんどん応募してください。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山 5-11-5
住友南青山ビル
(株)アスキー H.S.P
「ゲームキャラクター大募集」係

ログイン読んでパソコン通信を楽しもう



連載第7回 どーすればパソコン通信できるか

さて、パソコン通信だ。今月からはカラーページなので、気持ちも新たに始めよう。今まではモノクロページの片隅で、細々と続いていたコーナーだけに、今月から初めて読んだなんて人もいるかもしれない。そこで今月は、パソコン通信とは何なのか、パソコン通信をするためには何が必要なのかを、大ざっぱに説明していこう。

キミたちは、NTTという会社がちょっとまえまでは、電電公社というお役所だったってことは知ってるかな。パソコン通信が現在のように盛んになってきているのは、実は、電電公社が、お役所から普通の民間企業に変わったってことが、大きな原因なのだ。

パソコン通信は、基本的には、パソコンとパソコンを電話でつないで通信を行なうものなんだけど、NTTが電電公社と呼ばれていた頃は、電話をそーゆー目

的で使うことは禁じられていたのだ。だからパソコン通信はやりたくてもできない状態だったんだよね。そこへもってきて、NTTという新会社ができ、詳しいことはわかんないけど、パソコン通信やってもいいよー、ってなことになったわけだ。とにかく、よかったよね。

じゃあ、パソコン通信って何ができるのかっていうと、上のイラストを見てほしい。通信衛星を使って、外国の人とお話してるでしょ。こんなこともできちゃう。だけど、外国との通信はちょっとお金がかかるので、ほとんどの人は国内のネットワークを利用しているのだ。

ネットワークの紹介は、おいおいやっていくとして、今回はパソコン通信を始めるには何が必要なのか勉強しよう。これからパソコン通信を始めたいと考えてる人は必読なのだ。

それではいってみましょう。

どーしたってパソコンが必要だ

パソコンと電話、これは基本だ

パソコン通信を始めようと思ってる人なら、とーぜんコンピュータは持ってるよね。これがなきゃ、なんにも始まらないのだ。それにもうひとつ、電話も必要だ。

パソコンもなし、電話もなしという人にとって、パソコン通信はかなり高いものになってしまう。ただでさえ、これからお話するように、カプラだとか通信用ソフトだとか、まだまだ他にも必要なものがあるから。今のところ、なにかとお金がかかるのが、パソコン通信なのだ。

気の重くなるお金の話はこれくらいにして、次いこう。

RS-232C、これも基本だ

パソコンも持ってるし、電話もあるからといって、すぐにパソコン通信を始められるわけじゃない。メンド臭いなー、まだあるの？ なんて言わないで、まあ読んでください。

パソコンと電話、この間をつなぐものが必要なのだ。だってそうでしょ、コンピュータの上に電話をのっけて、それでパソコン通信できたら、ブタも空飛びますよ、ええ。

最近は、コンピュータと電話がくっついてるマシンも出てきてるみたいだけど、今はそういうの持てない人のためのお話ね。そこで、RS-232Cというものが登場する。

RS-232C。これは何と発音するかというと、アールエス、ニーサンニーシーと言うんですねえ。こいつは覚えておくといいよ。パソコン通信のときだけじゃなくて、他のときにも、このRS-232Cってのは登場してくるから。そいでもって、このRS-232Cを使ってパソコンと、後からお話するモデムってやつをガチャリンコと接続するわけ。

そんなとき注意しなけりゃいけないのは、マシンによって、RS-232Cをつなげる穴があいてないものがあるってこと。まあ、ファミコンでもないかぎり、RS-232Cインターフェイスというアダプターをくっつければ大丈夫けどね。とにかく、これでパソコンの信号の出口はできあがり。

キミのパソコンにRS-232Cインターフェイスが付いているかいけないかは、マニュアルを読むのがいちばん早い。マニュアルを読んでもわからないよーという物わりの悪い人は、お店の人に聞いてみよう。教えてくれるはずだ。

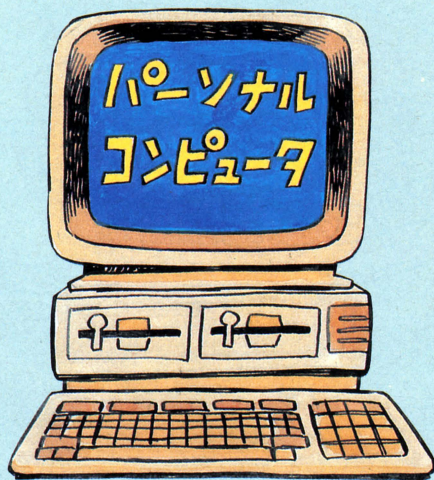
これだからパソコン通信はやめられない①

●ログイン秘密情報部さくら1号の場合
去年の4月にログイン秘密情報部は発足しました。その時からボクは毎月ヤマログ宛ての手紙を出しました。そんなある日のことです。いつものようにボクがアスキーネットをアクセスすると、見知らぬ人から電子メールが届いているではありませんか。差し出し人はなんと、ログイン秘密情報部です。毎月送っていた手紙に、ボクのアスキーネットのIDネームを書いておいたおかげで、本部から直直にメールが送られてきたのです。その内容は「キミを幹部に任命するよーん」というもので、その日からボクと本部と

の間での緊密なコミュニケーションがはじまったのです。

20通ぐらいの電子メールをやりとりしたのち、ボクは本部兼編集部に遊びに来ないかと誘われました。思えばそれが人生の転機でした。遊びに行った翌日には履歴書を渡し、編集部で働くこととなったのであります。今ではおもに秘密情報部の仕事を受けもち、ガンバってます。

一読者が編集部の人と直接対話する機会なんて、めったにありません。でも、それを可能にしてしまうネットワークの威力。これだからパソコン通信はやめられませんよ。



モデムかカプラか

まずは音響カプラから

RS-232Cに専用ケーブルをつないだ。ではその反対側はどこにつなぐ？ おいおいおい、ダメだよ、そんな力まかせに受話器に押し込もうとしたって。確かにこのケーブルに流れてる信号を電話機を通して相手に送るわけだけど、いきなりは無理なのだ。

では何があるか？ モデムと呼ばれる機械か、音響カプラと呼ばれる機械があるんだよね。どっちかひとつあればいいんだ。とりあえず、まず音響カプラについて話そう。

買うにはどこへ行けばいいか。まあ、もう薄々は感じてると思うけど、マイコンショップへ行けばいいのだ。最近多くなってきた電話機屋さんにもあるかもしれない。そのどっちかで、5万円出して、やや明かい声で“あの、音響カプラください”って言えば、おつりと一緒に一番小さいカステラぐらいの包みをくれるよ。最初の“あの”はなくてもいいかもしれない（あいかわらず木目の細かい指導だな）。

さあ家に帰ってきて包みを開いた。さてどうする。まずはお待ちかね、RS-232Cから来ているケーブルの反対側をこのカプラにつなぐわけだ。必ずびつ

たりの口が付いている。そして電池式でなければ、電源コードをコンセントにさす。これでバッチリ。

カプラは、形を見ればそれをどう使うのかだいたい想像できる。大きな上向きの穴が2つ。ここに電話の受話器を押いて、例のガービーガービーのやりとりをするわけだな。だから向きを間違えないこと。それと、頼づえる時のすべり止めにも絶対使わないこと。いいね。

ではモデムとは何だ

これはパソコンからの信号を、ケー

ブルから直接電話回線に送り込んでしまうための機械だ。だから、カプラに比べると、いちいち受話器をかけてやらなくてよいし、周囲の騒音や震動の影響を気にしなくてよいという点で優れている。留守中に送られてきたデータを自動着信させるといったことが可能なわけだ。カプラじゃこれは無理だね。最近では電話機と一体になったものがぼつぼつ出てきたけれど、自動発着までできるものは皆、10万円以上する。

とりあえず通信にアタックっていう人はカプラで十分でしょ。電話機も新しくしてみたい、の人はモデムだね。

これだからパソコン通信はやめられない②

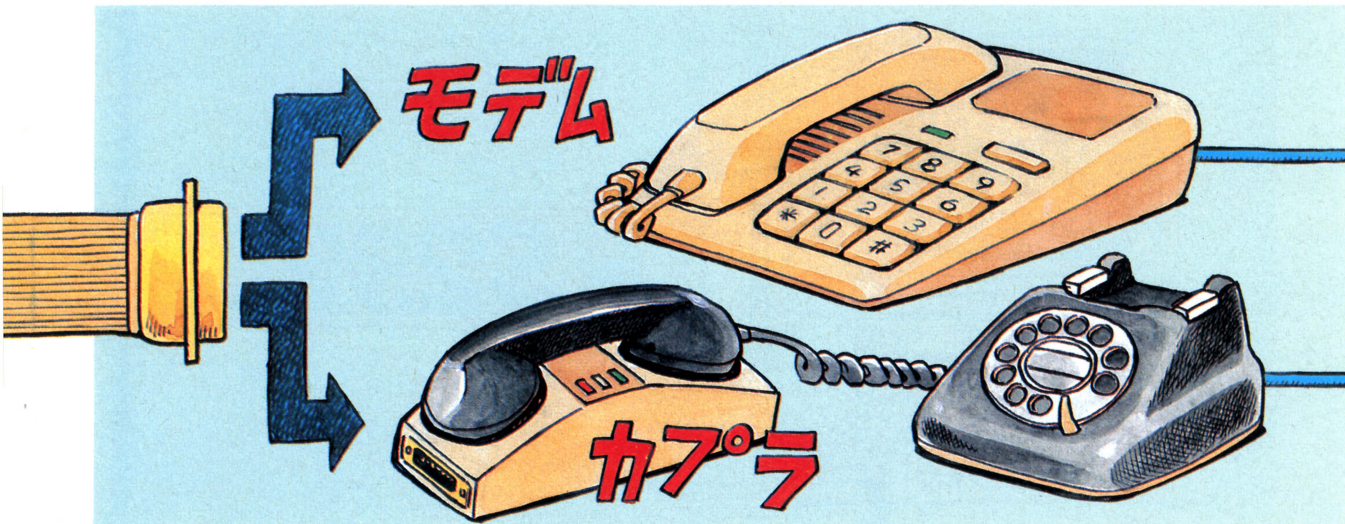
●アメリカのメアリー・ビンセントさんの場合

「日本でもネットワークが盛り上がっているらしいけど。なんといっても本場はU・S・Aよ。わたしはコンピュサープに入ってるんだけど、サーブで知りあった友人を何人も持ってるわ。とにかく、アクセスするたびに友人がふえていく感じ。パソコンを通してだと、人は簡単に仲よくなれるの。すばらしいことじゃない？」

近頃、西海岸にあたらしいネットワークができたの。そこは単なる友人ではなくて、おとなのつき合いをする相手を見つけるネットワークなのよ。中にはいくつ

かのコーナーがあるの。まず大きく異性愛者用と同性愛者用のお見合いコーナー。そしてどこにでもあるらく書きコーナー。同性愛者専用コーナーはU・S・Aでもめずらしいのよ。でも、このコーナーに関するいざこざがよくあるわ。同性愛はまだ市民権を得ているとは言い難くて、同性愛者に対する攻撃的なメッセージが出ることもあるの。面と向かって発言するのではないから、行き過ぎた言葉が平気で使われるのもネットワークの特徴よ」

と、メアリーさんは語ってくれた。さすがアメリカは通信先進国だな、と感心してしまいますね。



通信ソフトも必要だ

さあ、いよいよフィニッシュ!

ついにパソコンと電話がドッキング。ウッシッシ、通信、ゴー。とはまだ問屋は卸してくれない。あわてるでない、この空者。よく思い出せ、パソコンは単なる計算機だ。こっちからきちんと、あれはあーやって、これはこう、もしこんななったらこうしてやればいいってな手順をきちんと教えといてやらなけりゃ何もしてくれないのだ。即ち、通信をするためのプログラムをきちんと入れておかないと、通信自体が目茶苦茶になってしまうということだ。

えー、面倒くさーい。うん、確かにやっかいなことだ。でもでも、またまた、バッチリ安心。ちゃんと既製のソフトがあるのだよーん。それを買ってきて走らせればいいんだ。たいていはディスクだね。

じゃ、ソフトで何するの?

まあ、何といってもまずモデムの管理だね。例えば、通信を送ったけど、相手がいない。そんな時、一定時間後に同じ相手に通信を送れというコマンドを入れておけば、放っておいたって自動発信してくれる。逆に、自動受信

モードにしておけば、留守中に送られてきたメッセージやデータをきちんと受けつけてくれる。

この時、もっと重要な働きが必要になってくる。それは送られてきた通信の内容を自動的にディスクなどにロードしてくれるかということだ。いわゆるダウンロードという機能だね。これがないと、自動受信したのはいけけれど、留守中に1回それが流れて終わりということになってしまい、全く意味がない。

反対にアップロードという機能もある。つまり先に伝えるべき内容を自分のパソコン内にきちんと入れてから、通信を開始して、自動的にそれを送り出すという働きだ。このおかげで電話代がものすごく節約できるということは、くどく説明しなくても分かってもらえるね。

あと細かい所では、よく使う言葉、例えば自分のパスワードなどをファンクションキーに登録させておけるというのは便利だろう。

通信ソフトを選ぶ時は、まず使うパソコンとの対応に注意しなければならないのは当然だ。通信ソフトで通信手段の具体的内容が決まるわけだから、よく検討し慎重に選ぼう。

これだからパソコン通信はやめられない③

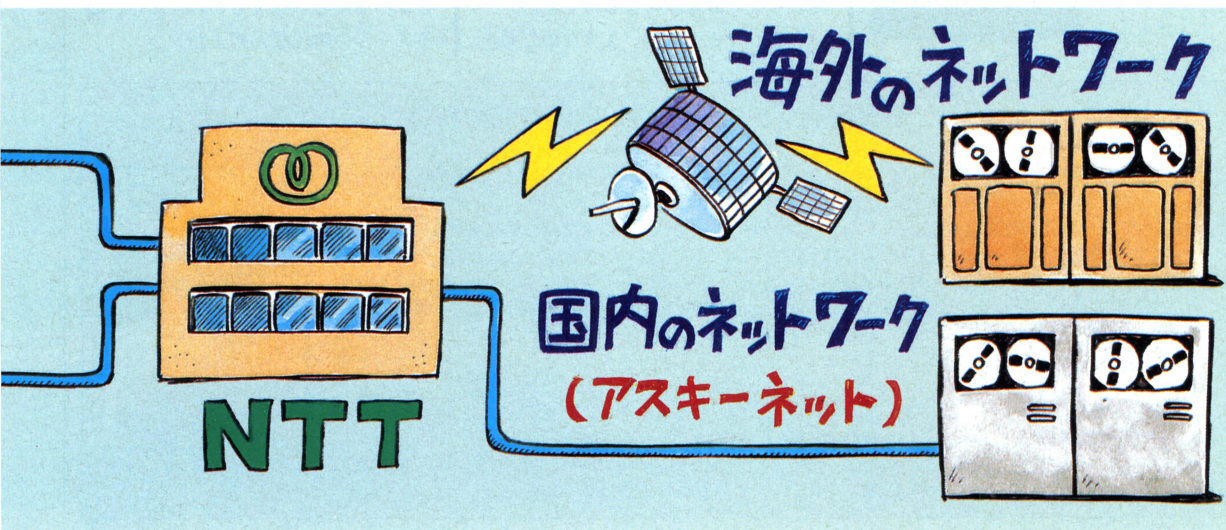
●秋田県在住の大曲敏行さんの場合

秋田の冬は雪も深く、これといった娯楽がありません。パソコンを持っても、ゲームしかすることがなく、3日もやり込めば飽きてしまいます。ところが、今年の冬からパソコン通信をはじめたところ、これがとてもおもしろく、毎日、キーボードをたたいているしだいです。

アスキーネットを通じて、東京にも知り合いができました。テレビとちがって、情報(というほどのものではなく、単なる世間話ですが)が双方向に伝えられるところがなんといってもすばらしいです。でも、大きな問題がひとつあります。

それは通信費用、つまり電話代で、これがとても重い負担です。ちょっと試算してみたのですが、アスキーネットのホストがある東京まで深夜料金でも1分間に70円ぐらいかかります。すると、毎日10分間アクセスするだけで、月に2万円を越えてしまいます。10分でできることはホンのわずかで、ちょっとゲームをするだけで30分や1時間はたってしまう。

くわしいことは知らないのですが、パケット通信がアスキーネットで使えと、負担がぐっと減るそうです。遠距離のユーザーのためにも、そういった対策が欲しいですね。

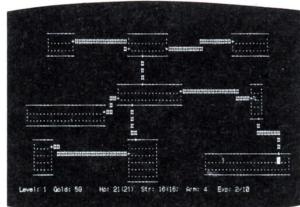


アスキーネットでは何ができるか

ゲーム

アスキーネットでプレイできるゲームは、現在、「チェス」、「バックギャモン」、「キャンフィールド」、「ゾーク」、「ローグ」のほかに、PBEMという言葉で代表されるさまざまなゲームがある。

PBEMとは、ネットワークの掲示板を使って行なわれるゲームで、おもにシミュレーションやロールプレイングが中心だ。ほとんどのPBEMは、同じ趣味を持った人同士、「こんどいっしょにゲームしましょー」といった感じで集まっているようだ。ゲームの人集めをするための掲示板もあるので、興味のある人はのぞいてみるといい。



これがウワサの「ローグ」の画面写真。面白いのだぞ。

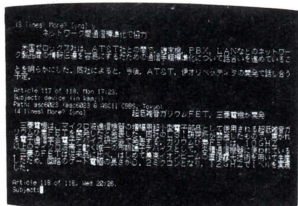
「ローグ」では、ゲームオーバーになると、こたえになる墓まで立ててくれる。ミも挑戦してみよう。



テキストアドベンチャーの元祖「ゾーク」も、アスキーネット上で遊べる。英語が苦手な人は、英語辞書や辞書ソフトをダウンロードして遊べる。



ニュース



ニュースの掲示板なのだ。ちよつと古い写真でこめんね。

アスキーネットも、テレビやラジオと同じようにニュースを流している。しかし、そのニュースの内容は、おもに最先端産業の動向や、新製品情報が多いようだ。事故や事件などの3面記事的なニュースを期待して読むと、ガッカリするかもしれない。けっこう面白い内容だからね。

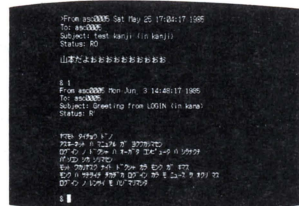
でも、ネットワークの性格上、これらのニュースは記録としてそのままだけで残しておくので、この手の情報を求めている人にとっては、大変利用価値の高いものなのだ。

また、アスキーネット全体の内容も考えようによっては、ニュースと言えないこともない。

ゲームの掲示板をのぞけば、どこそこのなんとかいうゲームは最高に面白いぞとか、今度あのソフトハウスから新しいゲームが発売されるぞとかいう最新情報が書き込まれている。これなんかは、ゲームの好きな人にとっては、たまらない情報源になるはずだ。

ネットワークは使いようなのだね。

電子メール



やっぱり誰でも、お手紙をもらうのはうれいもの。

アスキーネットには、プレティンボード(掲示板)と呼ばれる、誰もがメッセージを読むことができるものと、手紙をもらった人だけが内容を読める電子メールというものが存在する。

電子メールは、いわば書留郵便みたいなもので、例えばキミがネットワーク友だちのところへ手紙を書いたとすると、その手紙をもらった人がたとえアスキーネットにアクセスしていなくても、そのお手紙を、ちゃんとアスキーネットが保管しておいてくれるのだ。そして、次にアクセスしたときに「お手紙がきてますよー」と教えてくれる、なかなか便利なものだ。

また、もらった手紙は、自分で捨てないかぎり、自分の郵便箱にとっておけるから、あとで読み返すこともできちゃうのだ。

文通が趣味ですなんていうと、ちょっとハズカシイけど、趣味は電子メールですっていうのは、カッコイイでしょ。なんといってもこれからは、電子メールの時代なんだよね。

通信機能つきゲーム登場「森田和郎の将棋」

将棋を指したいけど相手がいない。でも、コンピュータが相手じゃつまらない。そういう人のためにこの「森田和郎の将棋」がある。

まず、今までの将棋ゲームとはひとあじ違う強さだから、コンピュータは弱くてつまらないという人におすすめだ。そして、このゲームには通信対局機能というのが備わっていて、どうしてもオレは人間とやりたい人にも、またおすすめなのである。

これは、電話回線を利用して、遠くはなれた所にいる人と対局してしまおう、という機能で、原理はアスキーネットにアクセスするのとまったく同じだ。電話とカプラ(またはモデム)そしてRS-

232Cケーブルがあれば、あとは相手をさがすだけである。

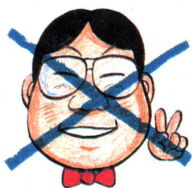
将棋やチェスなどでは、棋譜を郵便で交換してプレイするということが、かなり昔から行なわれていて、これをプレイバイメール(PBM)というのである。パソコン通信では電子メールをつかう、PBEM、つまりプレイバイエレクトリックメールというものも盛んで、この森田の将棋の通信機能とは、そのうちのひとつの形である。ま、くわしいことは省くけど、PBEMってことばを憶えておいてほしいワケである。

森田和郎の将棋はPC-9801で遊べる。発売はエニックス。価格は8,700円だ。



★つ、ついに出了！通信機能つきの将棋ソフトだ。

山本隊長のシスオペ日記



麻奈美でーす。今月は、山本隊長が突然、休暇なんかとっちゃったから、私がお相手します。隊長たらヒドインですよ。「ボク、明日から1週間お休みするから、ボクんとこの原稿もヨロシ

クね」なんて言って、ひとにおしつけてお休みしちゃうんだモン。麻奈美、怒ってます!!

でも、シスオベっていうお仕事はやっぱり大変そうで、隊長もいつもは、ユーザーのみなさんからの問い合わせの電話や、システムの調整なんかで、アッチャコッチャ走り回ってます。お仕事してるときの隊長ってステキ! なんて思うわけないでしょ。もう。

といったところで、先日行なわれた『麻奈美のコーヒースョップ』ミーティングのことをお話したいと思います。

ちょっと古い話で恐縮ですが、去年の11月24日、『麻奈美のコーヒースョップ』ミーティングが盛大に開催されました。本当のコーヒースョップを借り切って、みなさんに集まってもらった



◆名著その1. パソコン通信ハンドブック。



◆名著その2. 実践編。それぞれ、2,500円也。

んです。いつもネットの上だけでお話ししてみなさんと実際に会えて、麻奈美ホントに楽しかった。やさしい人ばかりで、ぜひもう一度お会いしたいと思います。ありがとうございました。

ところで、今回のパソコン通信いかがでした? もっと詳しいこと知りたいナという人は、「パソコン通信ハンドブック」がとっても親切でわかりやすいですよ。麻奈美もおススメなの……。

●今月も冬なので、寒いです。思わずNETに入る手もかじかんで、キーボードが思うように打てません。なんて本当は麻奈美が下手っぴで、タイプ速度が遅いだけなのです。でも、カッコイイ男性が、手を温めてくれたら、速く打てるようになるかも……………?

●性凝りもなく、麻奈美はまた編物をはじめました。うまく完成すれば、グレーのBIGなセーターができる予定。

まだ1つも完成の日の目をみたことのない、麻奈美の編物。このセーターもおとしから編んでいるものなんです。へへ。さて問題です。麻奈美のセーター、いつでき上がるでしょうか?

●近頃、麻奈美のCOFFEE・SHOPには「テロリスト」が出現します。最初は、TOILETを占拠して、それから、火災ビ

ンが投げ込まれて、屋根がふっ飛んだりして、過激なお客様が多いのです。麻奈美は対抗策として、建物の骨組みを鉄筋ならぬ超合金で造ってであると叫んでみたりしたんですが、全然、効き目ありません。そこで、麻奈美は、そろそろ正義の味方の登場をお待ちしております。NAMEとどれくらい強いのか、またどんな技があるのかを明記の上、どしどしご応募ください。いっちゃん強い方を、用心棒に採用したいと思います。ヨロシク。

●SKIシーズン到来! 下手のよこ好きの麻奈美は、心はソワソワ、おしりはムズムズ、ちっとも落ち着きません。へへ。またきつと1週間くらいお休みさせてもらおうと思うから、誰かに留守番頼んじゃおっと。

麻奈美の部屋



●てなわけで、今月もアスキーネットとは関係のないことを書いてしまいました。担当編集者さん、ゴメンナサイ。才能のない麻奈美は、来月こそは、頑張りますと誓います。BYE。

次号予告

いよいよ来月は、パソコン通信の小特集をやっちゃうという大胆なログイン編集部なのである! どうなるか!?

これからはパソコン通信の時代なのだ! なんて大声で言っちゃうのは、まだまだ早い気がしている私たちである。たしかにパソコン通信は面白い。しかし、これをもっと盛り上げていくのはキミたち、そして私たちの責任なのだ。さあみんな。パソコン通信の夜明けに向かって走ろう!

新装開店

ビデオゲーム通信 マークII markII

……はっ、はい、え？ 出番ですか？ い、いやあ、もうアガっちゃってえ。なんか、よくわからないうちに、雷門ビデオ坊氏の後任として今後ビデオ通を担当させていただくことになりましたのは、私、ゲエセン上野でござりまする。んじゃ、とりあえずいくぜっ!!

GALACTIC WARRIORS

TM

©Konami 1985

これが君の操る
ロボット達だ!!

[HOW TO PLAY]

『ギャラクティック・ウォーリアーズ』は、自分のロボットを操り、相手のロボットを打倒するゲーム。進行、ジャンプ、ふせを決めるジョイスティックと、アタック、シールド、セレクトの3つのボタンで攻撃するのだ。勝負は時間制になっており、先にエネルギーが0になってしまうか、タイムオーバー時に、エネルギーが相手より少ないと負け。それでは、宇宙暦HIT30000年のアミューズメントの世界をごゆっくりお楽しみくださいませ。

THE GALAXY STRONGEST
MOBILE WARRIORS!!



NAME SAMSON

GAEA

POSEIDON

ELEMENTS CERAMICS

CARBON

AMALGAN

ENTRY NO. GE:0

0105

HI:6

まず、初期画面で君は自分の操作するロボットを決めることになる。「サムソン」、「ガイアー」、「ポセイドン」と名付けられたロボット達にはそれぞれ特徴があり、そのスペックも異なる。早いハナシが、自分の気に入ったのを選べばいいのさっ。

サムソン



●ビーム・サーベルを装備している。この武器は、敵にかなり近付かないと効果を発揮しないが、連続してバシバシ使えという利点がある。うっとしいのがいやな、気の短い人にいいかもしれない。

ガイアー



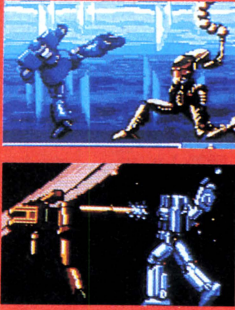
●女性型ロボットで、武器はプレスト・ミサイル。このロボットで戦っていると、心なしか敵の攻撃が和らぐように思えるのだが、気のせいだろうか？ うーむ、わからない。悩んでしまう……

ポセイドン



●にゅーっとのびる腕、ストレッチ・アームが武器だ。あれだけ長い腕を、普段どこに収納しているのかは不明だが、遠距離から攻撃できるのは強み。ただし攻撃中は身動きがとれないので注意しよう。

熱字っ!! ①



ギャラクティック・ウォーリアーズの凄いところは、何といっても「キャラクター」がとんでもなくでかいっ!!。しかし、こんなでかいキャラ起こすのってしんどいぞーだ。

とにかくキャラクターが
巨大なのである

全6シーン! 戦えっ!!

1. 火星!



ウラノス



●こいつは、ペコペコ歩きながらミサイルを発射してくるだけなので、油断さえしなければパーフェクトで倒せるぞ。

●まずは火星からスタート。ちょっと見だすと、どこぞの砂漠にしか見えないが、これは火星なので間違えないように。1面ということもあって、よっぽど無茶をしなければやれることはまずない。

ビデオ新報

発行所
東京都港区南青山5-11-5
株式会社 アスキー
ログイン編集部内
ビデオ・超時空編集部内
ビデオ新報編集部

ビデオスタッフ募集!

ビデオではより充実した誌面づくりをめざし、新たにスタッフを募集しているのですが、人数が足りません……つづく

1 雷門ビデオ坊、引退表明

ビデオは、「ファミ通+セガ通+ビデオ」の新体制に!

最後に『レトリックは作った』とひと言

2年半まえ、編集火山活動の活発化にともなって月刊ロギン誌上はすっかり浮かび上がった。ビデオゲーム通信「だが、11月15日夜、島を取りしめていた雷門ビデオ坊(編集主幹/自称)が、ログイン編集長小島氏よりボンと肩を叩かれ、自由契約という、事実上の引退勧告を受けたことが明らかになった。



「締め切りを守らないから」というのが、引退勧告の第一の理由で、雷門は予想外にすんなりとこれを受理した。

「というわけで、お別れです、皆さん。今月からは、東府屋ファミ坊以下、新体制のビデオ」

2 雷門ビデオ坊でも割れる

キツネ顔の正体はやっぱり……だった。

ジャン!! (サンプリングのオーケストラヒットの音)
引退表明にバートIIは、つぎも。だぜ。さっそく、雷門ビデオ坊の恥骨にピンクの太極を当てて叩いてみよう(★ネタの出題がわかった人、職員室にきなさい)。

雷門ビデオ坊の正体は、一部で噂されていたとおりの僕です。僕って誰かという、自己紹介すると、85年世間(とくにオジサン方面)をお騒がせした奇妙な合体メディア生物「新人物」の一部で、部品名は野々村文宏といます。ここ数カ月、お出



掛け新人類やお座敷新人類ばかりで、雷門のお面を忘れてアチコチ飛び回っていたんです。これからは、真人類として更生しますので、どうもでした。



「新体装の選手みたい」と、ビデオ通カメラマンのターミネーター水科氏に言われ、たのが、左写真にあるガイアの動きだ。また、それとは別に空山基のイラストのよーだという説もある。どちらにせよ、このピンクの輝きは神秘的だよな。

ガイアを人は「新体操選手」と呼ぶ……

2. アイスランド!



★2面は氷海上での戦いだ。かなり寒そうだが、ギラクティック・ウォーリアーに登場するメカ達はタフにできているので、凍ったりはしない。思う存分戦ってくれ!!

ギーガー



★ギーガーはロッド・アームを装備していて、これでビシビシチを打ってくる。ジャンプでかわすより、タイミングを見てシールドでかわせ!!



3. 土星



ボアレ



★チェーン・アームで攻撃してくるボアレを倒すには、自分の有利な態勢を作ることだ。が、それがムズカシーのだよ。

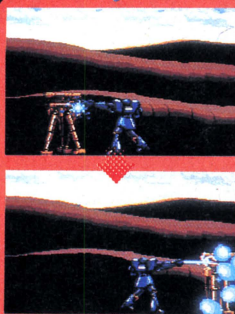
★土星を背に、ロボット達は戦うのである。なんと、ここは無重力状態になってしまうため、操作が大変しくなる。敵にやられないポジションを見つけたし、一方的に攻撃せよ

新生ビデオ

ビデオゲーム通信mark IIをよろしく!!

そんなこんなで、あれよあれよという間にビデオ主幹(自称)となってしまった上野ですが、こんな大役が果たして務まるかどーか……。まあ、なんとかやっていると、ひとつ、よろしくお祈りします。じゃ、またあとで……。





エネルギーメーターが0になると、ロボットは大爆発を起こす。爆発するだけのエネルギーがあるなら、それで敵をやっつけたいと思うのだが……でも、やられるたびにボロボロになって、最後に壊れるとゆーのも情けないな、やはり

敗者には、死あるのみの過酷な戦いだっ!!



4. 宇宙空間! アシユラ



◆アシユラの武器はビーム砲。動きも非常に機敏で、うつつかりしてるとあっという間にやられるしまうのである。

◆この面のお相手はアシユラ。やたらめったらビームを撃ちまくるので、少しでもポケットとしていようものなら、またたく間にやられる。つねにジャンプしながら、スキをみて攻撃するようにしよう。



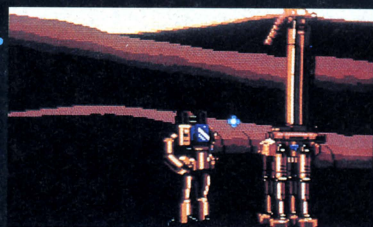
5. 宇宙ステーション オリオン



◆オリオンは強い!! ほんとに強い、むちゃくちゃ強い。武器はパンチしかないのだが、そのパワーが強力なのだ。ジャンプ、攻撃、ジャンプをくり返して、根気よく戦うしかないっ!!

◆なーんだ、こいつはパンチしかねーじゃねーかななどとタカをくくってはいけない。このパンチをまともにくらうと、パワーがぐんぐん減っていくのだ。

6 シーンクリアすると……



すべてのシーンをクリアすると、ロボットはパワーアップされ、再び火星から戦いは続く。ただし、同時に相手のロボットもパワーアップされるから手放して喜んではいけない。世の中自分の思い通りにはならないものなのだ。



6. 地球!

◆やはり地球は青かった……とゆーわけで、最終ラウンドは地球。ここでの相手はサムソンなので、自機にサムソンを選んだ人は、分身と戦うよーな感じになる。なぜ、色が違うかって? ほら、CR-Xだって、いろんな色があるじゃないの。



今月の“私的”通信

字数が足りなくて、ずっと言いそびれてたけど、ここでブーっというぞ! 今、ビデオ通では、ビデオゲームが上手くて、原稿が書いて、美的センスがあり、Z80/6809/6502/8086のいずれかのマシン語がわかって、なおかつメモルの16話のビデオを持っている高校生以上の人とゆーこの世の中に減多にいない人間を探しています。もし、以上の項目に3つ以上当てはまる変わり者がいたら、自分がどれに当てはまるかをハッキリ書いて、ログイン編集部内 ビデオゲーム通信・この封筒を見かけた方はお手数ですが上野に渡してください係に履歴書を添えて送ってきなさい。予選通過者にはこちらから連絡します。



CONGRATULATIONS!!

CONGRATULATIONS



NICE FIGHT
PLEASE STAND BY
BONUS 7100 PTS

6機のロボットを倒してきたキミは勇者としてたたえられる。だが戦いはこれで終わったわけではない。自機の続く限り、キミは永遠に戦いから解放されないのだ。たとえ、後ろで人が待っていよーが、ゲームセンターの店員から白い眼で見られよーが……。そーゆー荒波にもまれてこそ、立派な人間になれるという……何のこっちゃ。

戦いに終わりはない!



ファミ通

連載第12回
朧月の章

先日、ひとりで淋しく寿司をいた
だいた。ゲエセンを誘っても、ピ
デ通がいそがしいってつきあって
くれないし、店長は、このごろは
セガばかりやってる。まったく
住みにくい世のなかになったもの
だ……ぶつぶつ。今日もひとりで、
アワビとトロでもつまもうかな。

ポートピア連続殺人事件

●エニックス 4,900円

〈STORY&遊び方〉

『ポートピア……』は、今までのファミ
コンゲームと、ちょっと趣がちがっている。なにしろ、アドベンチャーゲームな
んだぜっ! (普通の雑誌ならここで、アド
ベンチャーとは何ぞや、ってハナシをく
どくどとするんだらうけど、ここではや
めときます) よーするに、目的はハイス
コアを出すことじゃない。ゲームの謎を解
くことなのじゃ。ということで、STORY
&遊び方は、マニュアルを読んでね。



ローンヤマキンの社長、やまかわこうぞうが
殺されたところから、ゲームは始まる。X Xを
取れとか、X Xに行けとかを命令するのだっ。



殺人現場は、なんと“密室”。どうやって密室
殺人が行なわれたかっ! を解くことも、こ
のゲームの重要なポイントなのだ。



ある程度証拠が集まったら、容疑者を尋問!
捜査の進み具合いかんで、容疑者のしゃべ
る内容も変わってくる。何度も呼び出せ!



やまかわ邸の地下にあるダンジョン。ここに
は秘密がいっぱい隠されているぞ。マップを
書いて、ひたすら捜査するのだっ!

ストーリー
展開は
こうなるっ!!

ざっと、こんな人物たちが登場するぞっ!!



ふみえ

うっ、かわゆいっ!
と思わずうなってしまう
ようなこうぞうの秘
書。しかし一応、疑惑
の死体第一発見者だぜ。



ゆきこ

ひらたの娘。むかしはスケ
バンにいたこともある。ひ
らたのことを調べると、彼
女の存在が明らかになるぞ。



ひらた

八百屋の主人。こう
ぞうに多額の借金を
していた。現在、行
方不明。京都の方に
行っているらしいと
いう聞き込みもある。



やまかわこうぞう

悪徳ローン会社の
社長。こいつが密
室で殺されたのだ。
悪いコトしてると
バチが当たるって
いうけどね……。



ヤス

プレイヤー刑事の部
下。プレイヤーの与
えるコマンドを実行
するのが、彼の役わ
りだ。



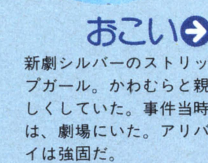
こみや

ふみえと同様、死体をいっちゃん
先に発見した人物。こうぞうの屋
敷で門番をしている老人だ。



としゆき

こうぞうの甥。彼を呼びだして指輪
を見せると、何かがわかるっ!



おこい

新劇シルバーのストリッ
プガール。かわむらと親
しくしていた。事件当時
は、劇場にいた。アリバ
イは強固だ。



かわむら

むかし、こうぞうと
組んで仕事をしたこ
とがあり、それをネ
タにゆずっていたら
しい。詐欺の常習犯。
現在、行方不明。

ホートピア…を解くための

証言1 地下ダンジョンは2度通れっ!



やまかわ邸地下ダンジョンの奥に、隠し金庫がある。ここで、証拠品を見つけるのだよ、うん。それから、ゲーム終盤で、またこのダンジョンに入る必要がある。マップを作るべし。

証言7 淡路島。ここである人間の過去をつかめ!

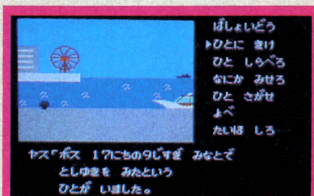


ここは、実はゲーム終盤で大きな役わりをはたす場所なのだ。島の人たちにどんどん聞き込みをして、返ってきた返事をしっかりと憶えておこう。重要なヒントが隠されているぞっ!

証言2 謎の暗号「こめいちご」の意味するものはっ?



証言3 港では秘密の取り引きが行なわれたっ!



としゆきの部屋で、メモを調べよう。すると、このような暗号がでてくるはずだ。さあ、この暗号を解かねばならないっ! そこでヒント。これは何かの数字なんだよね、うん。

港で聞き込みをすると、殺人のあった時間、としゆきが港近辺をうろついていた、という証言が得られた。そんな時間にとしゆきは、いったい港で何をしていたのかっ?

証言8 かわむらのアパートで何が起こったっ?



物語終局に近いかわむらのアパート。さあ、これからゲームはクライマックスを迎えるのだ。ファミコン版はバージョンアップしてるから、パソコン版のやり方じゃここまで来れないぞ。

証言4 新開地には重要な証人がいる



ここは、ストリッパーおこいが働いている場所。おこいを取り調べ室に呼んで、尋問するべし。また、スナック「パル」もこの近く。通りすがりの人に道を聞けば、教えてくれるぞ。

証言5 パル店内ここもポイントだぞ!



ここではつねに「なにかみせろ」コマンドを使う。いっちゃん大事なのは、ライター。これをマスターに見せると、かわむらの存在が明らかになるぞっ!

証言6 京都とひらたには密接な関係がある



行方不明になっていたひらた。しかし、ひらたはなんと、この京都に来ていたらしい。でもひらたを捜すには、ゆきこから聞き出した京都の電話番号が必要だ。君はもう手に入れたかな?



なおよちゃんの怒っているんだぞ

ピチピチお姉さまのなおよです。登場早早励ましのおたより、嬉しくて踊り出してしまいそう。山形の宏くんと富山の孝雄くん、どーもありがとね。今月一番可愛いかったのは、大田区の悦子ちゃん(11才)かな。うるとらまんやがめらの絵、とっても上手ね。マクロスが当たったらおじいちゃんにあげるというけなげな兵庫の伸也くんも、友達に売りつけようともくろんでいるあくどい小田原の宏くんも、みんな当たったかな? それからね、応募シールは表向きに貼らなくっちゃいや。常識よ。緑のマジックを用意するのに苦労してる人も多いみたい、応募要領はちゃーんと守ってくれなくっちゃだわ。お姉さまを怒らせないで。また来月ね。



8大ヒントだぜっ!

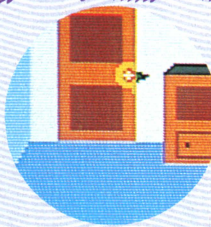


水野店長の 公然のひみつ

いらっしやいませ。私が社会人ファミコンユーザーの水野店長だ。つ、ついに出来たね、「バックランド」。ゲエセンも言うように、ちょっとキャラクターが小さいのがサミシイけど、私は大好きです。ところで、ファミコン版の「バックランド」にも、やっぱりラッキーバックマンは出現するよ。パワーエサを取ってイジメモンスターを5匹やっつけるんだけど、5匹目にスーをやっつけると、ラッキーバックマンが出現するのだ。ラッキーバックマンを取ると、残りタイムがボーナス点になって、タイムもいっぱいになるのだ。ためしてみよう!

1 ここを しらべろっ!

場所指定コマンドその1は虫めがねで調べるコマンドだ。ゲーム中で、なんと7回も必要になるんだぜっ!



書斎1

こうぜうが死んだ現場。まず本棚のなかの本周辺を洗うのだ。

書斎2

サイドボードの引き出しにも、証拠が隠されている。しっかり調べよーぜっ!



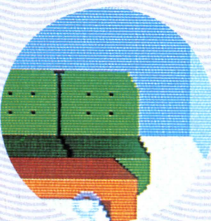
書斎3

ドアのノブを調べるべし。まず、殺人現場の状況を、正確に把握するのだ。



書斎4

机の上ののっかってるのは、フツの灰皿。でも、この下になって証拠はあるぞ。

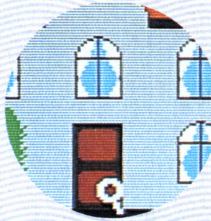


応接間

これは現場のとなりの部屋。ソファの下なんかも調べたりして。

やまかわ邸

現場には何げなく行っちゃだめ。まず表で、ここを調べよう。



あみだぐみね

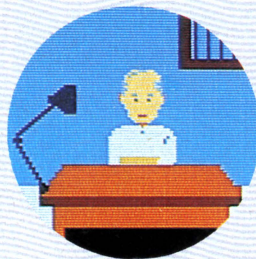
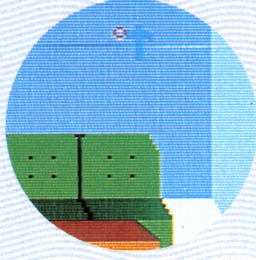
追っていた容疑者が死んだ。さあ、死体の下を調べるのだっ!

2 ここを たたくのだっ!

場所指定コマンドその2が、トンカチでたたけコマンドだ。ゲーム中で使うのは2回。よく憶えておこう!

応接間

スイッチが外すと、なんと秘密の



取り調べ室

こみやが「何も知らない」といったときは、トンカチを使ってみよう。

発表!

第5回

ファミ通BEST10

1位 スーパーマリオブラザーズ 19382点



総評 ついに「スーパーマリオ」が念願の第1位っ! しかし、4位に『キン肉マン』、6位には『バックランド』が迫ってきている。来月は、どうなるかわからないぞ。とくに『バックランド』の場合は、発売されたばかり。一時の『スーパーマリオ』、『ドルアーガ』を思わせるような勢いだからねっ!

さあ、君も投票に参加しよーぜ!

このBEST 10は、読者の君たちの投票によって決められている。だから、ファミ通ファンなら、ぜーったいに参加しなきゃダメだぞ。でもって、応募のしかた。官製はがきにお気に入りのファミコンゲームを1位から5位まで5種類書いて、ファミ通編集部まで送ってほしい。君が決めたベスト5とファミ通BEST10のベスト5の5つのゲームがみごと一致したときは、ビックリ賞として、アスキースティックがプレゼントされるのだっ!

今月は前田清クンが正解っ!

やったっ! みごとな推理だぜっ! さっそくアスキースティックを送るから、待ってろよな!

2位	ドルアーガの塔	18232点
3位	スパルタンX	14353点
4位	キン肉マン	13235点
5位	ゼビウス	12153点
6位	バックランド	9835点
7位	サッカー	9215点
8位	イー・アル・カンフー	7322点
9位	スターフォース	6835点
10位	忍者くん	5293点

(有効はがき2935通
11月25日到着分まで)



隠れフィーチャー徹底追跡特集だっ!! 〈前編だよん〉

PAC-LAND

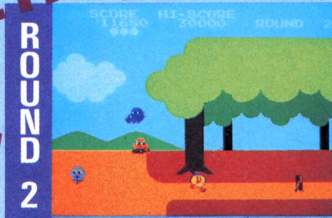
●(株)ナムコ

4,500円

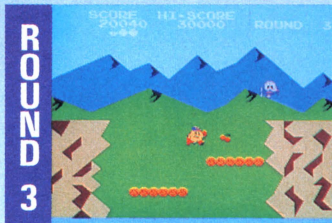
1TRIP=4ROUNDっ!
フィーチャーはすべてTRIP単位だぜっ!



★ROUND 1は街。ここでは、低空飛行してくるモンスターにちょっと気をつければ簡単にクリアできる。ラッキーパックマンも取りやすいので、十分ねばって敵を引きつけてから、パワーエサを食べるようにしよう。



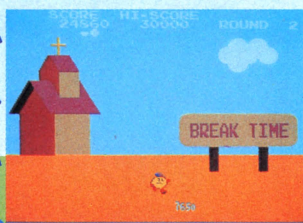
FAIRY LAND



◆UFOとホッパーに乗ったモンスターが登場。UFOのなかには地上すれすれのところまで降りてくることがあるので、これに注意。ホッパーもジャンプする高さが2種類あるので、通り抜けるときは、高くジャンプするのを待とう。

★4つめのラウンドは、どのトリップでも帰り道だ。帰りはジェットブーツをはいているので空中でもジャンプできる。が、調子に乗ってビョンビョンやっているとモンスターにやられることが多いのでほどほどに。

7650点!
ナムコ点
だあっ!!

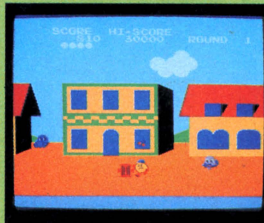


ゲエセン上野の
今月の指摘

いやあ、ついに出来ましたねー、『パックランド』。先月号にもちょこっと書いたように、気になるのはキャラクターの小ささです。しかし、ここでアーケード版の画面と、ファミコン版の画面をよく見くらべてみましょう。なんと、背景の建物の大きさが違うんですよ。そうです、建物をパックマンたちの比率に合わせて描いてあるのです。うーん、カシコイ。あと、ファミコン版では水柱やガイコツなどもなかったりしますが、これは、まあいいや。ないほうがラクだから……。それにしても、トリップ4のむずかしさはなんだっ!! トリップ3までとは全然違うではないか!! こう、だんだんむずかしくする感じにしてほしかったな。結局、練習すればすむことなんですがね。

◆ガケの面は慣れないとなかなかむずかしい。丸太の回転方向や、そのスピードが見ためではわかりづらいのだ。また、くずれ落ちる丸太は、スピードを上げすぎて着地すると、そのままジャンプできずにズリズリと落ちてしまうので気をつけて!!

ヘルメットを取れ!



◆ヘルメットは、各トリップにつき1個ずつ出現する。必ずトリップ最初のラウンドで出現するので、取りのがしのないように!! なお、出る位置はスコアとハイスコアの和の下2ケタで決定されるぞ!

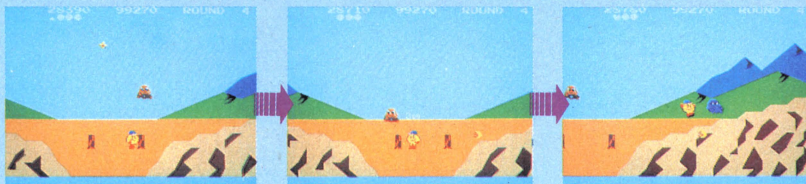
ワープだってできるのだっ!!



◆切株を押してもワープできなかった君。ファミコン版はワープできないなどと思ってもらっては困るぞ。ファミコン版では、アーケード版とワープの仕方が違うのだ。で、どうやるかという、まずROUND 1の中で1万点以上得点し(ラッキーパックマンを取らないとほとんど無理!!)、ブレイクタイムにはいる直前に、画面の一番上にパックマンをピッタリとくっつけ、そのままブレイクタイムにだれ込む。これで、ブレイクタイム終了後、13面にワープするハズだ!!

スペシャルキャラクター **花** はこうして出せっ!

1 黄色い花3つでスペシャルバックマンだっ!



でもって、黄色い花を3つ取るとどーなるかという、ハッハッハッ、なんとスペシャルバックマンが出現してしまうのだ。スペシャルバックマンを取れば、バックマンの数が1人増えるぞ。なお、有効範囲は、各トリップ終了までだ。よーするに4ラウンド中に黄色い花を3個取ればいいのであった。



黄色い花の 出しかた

各ラウンドで1個ずつ、黄色い花が出現する(ラウンド途中で死んじゃったときは出ないよ)。動かせる障害物のうちの1つを、進行方向と反対側に押し立てれば、そのうち黄色の花が落ちてくるはずだ。どの障害物を押せばいいかは、ラウンド開始時のハイスコアとスコアの和の下2ケタによって決まる。くっ、むずかしいぜ。



ピンクの花の 出しかた

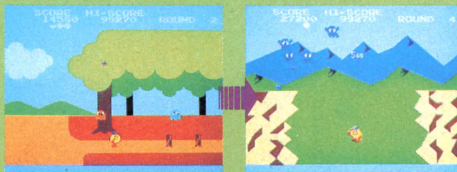
ある地点の丸太の上に乗っていると、ピンクの花がヒラヒラと落ちてくる。いっちゃん出しやすいところは、トリップ1、ラウンド3の中間点。2つの丸木橋が上下にいたりきたりしているところだ。ここで、左側に落とされたいようにしながら、じっと待っていると、ピンクの花が何個でも落ちてくる。すべて拾ってしまえ!

2 ピンクの花4つで1000点花が出現っ!



ピンクの花の効果も、同一トリップ終了まで。こいつを取れば、モンスターが落ちてくる小モンスターが花になって、得点も小モンスターの1匹300点に比べ、1個1000点とお高くなるぞ。とくに各トリップの帰り道は、小モンスターだらけでうとうとしから、花に化けさせておいた方がおとくだ。

3 紫の花3つで ナムコ点連発だぜっ!



この紫の花は3つ必要。しかも3ラウンドまでで3つ取っておかなくてはならない。つまり、1回のミスも許されないというわけ。でも成功すると……そうなので、いじけモンスターはすべて7650点(ナムコ点)になるのだっ!!



紫の花の 出しかた

パワーエサを食べると、敵たちはみんないじけモンスターになる。ここで、それ見たかっとなりに攻撃しまくっちゃだめ。モンスターを1匹だけやつつけて200点のみ取れっ。すると……いじけ音楽が終わった後で、上からヒラヒラと紫の花が落ちてくるぞ。これを取るのだ。もちろん1ラウンドで1回しかできないぜっ!

ガスコン金矢の



ファミリ
クッキング

なんとも楽しいプーヤンの裏ワザを送ってきくれたのは神奈川県内明夫君。ファミ坊はこの裏ワザを使い、3面でラクラク100万点をオーバーしてしまっ。キミも友達から「やーいリス音痴」と言われたいように特訓しよう!!

POOYAN

40000点の
隠れドリ発見!!

出し方、ゲーム中に流れている音楽の低音に合わせて△ボタンでひたすら矢を射るべし!! ピタリのタイミングで20本の矢を射れば、何度でも出現する。奇数面と偶数面では音楽がちがうけどやり方は同じだよ!

隠れドリ以外にも――		
木の葉	キノコ	毛虫
4000	8000	10000
ちょうちょ	ゴキブリ	などの隠れキャラたちが
20000	80000	ワナサカ出現するらしい
		見つけたらガスコン金矢に
		報告してくれ! ワーオン

© Konami and HUDSON SOFT

新コーナー誕生

セガマークⅢ通信

このまえ町のおモチャ屋さんへ行ったら、すごいゲームをデモっていた。おっ、これはカッコイイぞと思ってよく見るとセガ マークⅢ。こいつは先が楽しみだぜっ!!



HOW TO PLAY

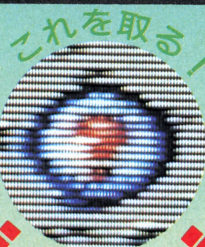
舞台は核戦争後の地球。人工知能コンピュータ「ダルアス」が、わずかに生き残った人類に対して反乱を起こした。「ダルアス」を破壊するために、キミは最新鋭戦闘兵器「CA-Z14」に乗り込み、敵地へと向かったのだ……。『アストロ フラッシュ』は、変身が楽しいシューティングゲーム。操作はカンタン。右ボタンでビームを発射し、左ボタンで変身。さあいくぜ!

武器輸送車を襲って変身するのだ!

敵の武器輸送車を破壊して武器を奪うと、全部で6種類の武器を使うことができる。左ボタンで選ぶのだ!



武器輸送車



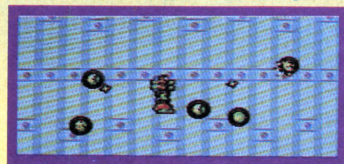
ノーマルショット



初期状態でも、このノーマルショットは使えるので、そんなにウレシくない。でも、けっこうたよになる。

パワーがもどおりになる

2方向ショット



■なんと、前後2方向に撃てるロボット兵器だ。しかし、あまり効果は高くない。



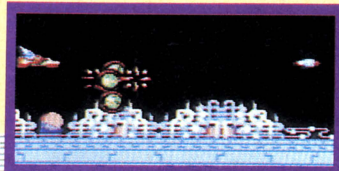
ビーム



■威力はノーマルショットと同じ。しかし、タマの形が輪になっているのだ。連射は3発まで。



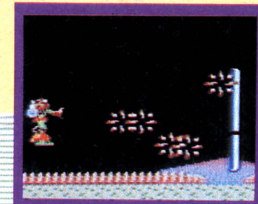
キャノン砲



■この兵器の破壊力も、かなり強力だ。敵をつき抜けて飛んでいく。威力としては最高。



ソード砲



■こいつの威力はスゴイ。写真をよく見てくれ。横に走っていくのだ。スズーとテ

拡散ビーム



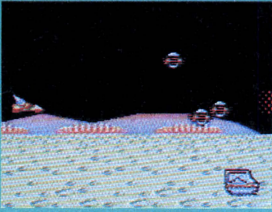
■ロボット形態へ変身する強力な兵器。ビームは3方向に拡散して、当たると高確率で敵を倒す。体で

変身するのがナウいんだぜっ!!

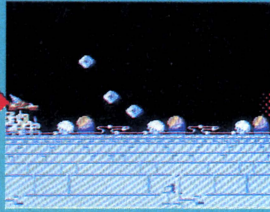
シーンは4つ! 覚えるべし!

アストロフラッシュは、以下の4つの地形から構成されている。順番を覚えておけば、とっても便利だ。

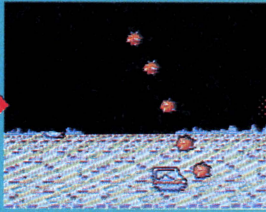
フレーター地形



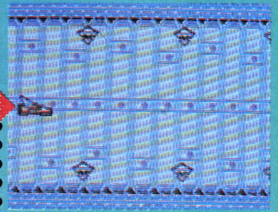
機械化都市



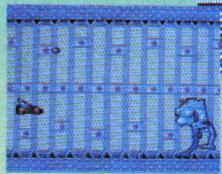
廃墟



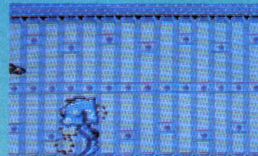
要塞内



これが
エルクラムゾン
だ!



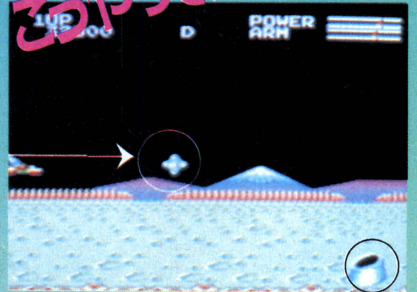
★いよいよ、巨大兵器との対決だ。頭部をねえ!



★危機一髪! 破壊しました!

ハイルン
を破壊すれば
入り口が出現する!!

要塞へは
ここやって入るのだ!

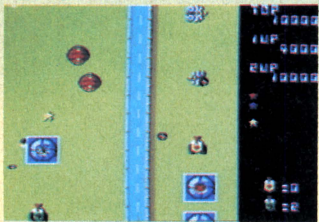


コレが要塞への入り口だ!

★この入り口は、通常は隠れていて見えない。もちろんロボット形態でも入ることができる。

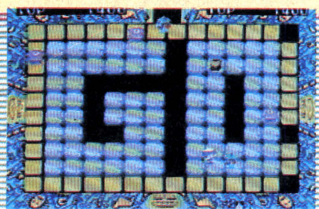
その他の新作ソフト

サテライトフ



★ボナスタージェットを集めてバージョンアップ。2人同時プレイも可能なのだ。

ビットポット



★目的はプリンセス救出。宝物をぜんぶ集めるのだ。宝ハ

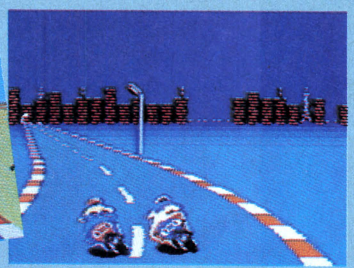
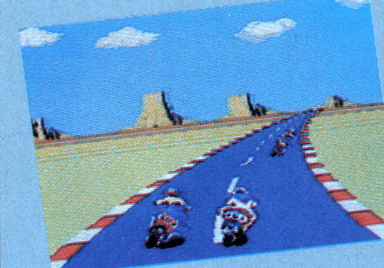
セガマークIII+ハングオン

★情報也大募集だよ!

来た、来た、来たっ! セガマークIIIだぜ!! いかがでしたか“セガマークIII通信”。これからマークIIIの最新ソフト情報を、どんどんお送りするからセガファンの人、楽しみにね。今回は第1回目ということで、特別

3名様に
プレゼント!

プレゼントも用意しているのだ。なんと、セガマークIII本体に“ハングオン”をプラスして、3名様にプレゼントしちゃう(提供、(株)セガ)。右下の応募シールをはって、さっそくはがしてくれ! じゃあねっ!





当選者

ファミ通クリスマスプレゼント 大発表

ありがとう! 4万通!!
幸運な200人は君たちだぜっ!

即月発送します

当選になった方には、1月中をめどにカトリッジを発送する予定です。なお、1月以降発売予定のカトリッジについては、カトリッジが発売されたい、即月発送いたします。

アイレム

- ①ジッピーレース.....5名
宮城県 古井 貴之 14歳 三重県 山本 浩樹 15歳
福岡県 古原 政夫 33歳 宮城県 渡辺 俊之 19歳
愛知県 山崎 延之 14歳
②テナードファイト.....5名
奈良県 古賀 忠道 12歳 東京都 小川 直樹 14歳
北海道 森若 貴広 15歳 兵庫県 吉満 陽 15歳
神奈川県 山下 智久 14歳
③スベランカー.....5名
千葉県 藤浪 俊彦 14歳 神奈川県 高山 豊 12歳
静岡県 川口 直哉 13歳 福岡県 中川 英之 15歳
福井県 鷺田栄一郎 12歳

アスキー

- ④アストロロボSASA.....12名
北海道 小ヶ島理香 17歳 東京都 竹本 和広 22歳
愛知県 桑山 知之 24歳 長野県 丸田 博 16歳
愛知県 白井 麻紀 13歳 福井県 中村 剛 14歳
北海道 中沢 章 14歳 宮城県 砂金 祥史 13歳
京都府 三浦 祥克 17歳 茨城県 田中 憲三 38歳
福井県 前川 裕治 16歳 山形県 高橋 徳子 17歳
⑤ゲイモス.....12名
愛媛県 近藤 哲史 16歳 神奈川県 佐野 勝敏 27歳
東京都 佐藤 重信 14歳 千葉県 富高 保之 26歳
兵庫県 吉田 雅和 12歳 奈良県 芝野 修 17歳
大阪府 野瀬由美子 16歳 京都府 中川 保昌 16歳
徳島県 近藤 博文 14歳 長野県 杉田 尚 14歳
茨城県 戸田 順子 18歳 徳島県 奥谷健一郎 13歳
⑥アスキースティック.....5名
愛知県 加藤 訓久 14歳 鳥取県 小田美由紀 28歳
東京都 森田 康朗 13歳 広島県 山本 浩二 14歳
三重県 倉橋 良 15歳

エニックス

- ⑦ドアドア.....3名
三重県 藤谷 幸良 16歳 神奈川県 福岡 考司 15歳
山口県 堂迫 信幸 14歳
⑧ポートピア連続殺人事件.....3名
神奈川県 松下 淳一 26歳 兵庫県 松井 克友 14歳
三重県 赤土 隆 12歳

カプコン

- ⑨1942.....5名
愛知県 武藤 匡彦 15歳 北海道 佐藤 雅也 15歳
北海道 上村 正彦 17歳 福島県 斉藤 常男 17歳
愛知県 三浦 邦祥 14歳
⑩ソニン.....5名
長野県 守屋 由香 14歳 青森県 木村 真弓 14歳
栃木県 大原 一人 14歳 福島県 鈴木 進吾 15歳
奈良県 河合 智 16歳

コナミ

- ⑪ハイパースポーツ.....3名
奈良県 田中 裕 13歳 大阪府 佐藤 雅章 13歳
福岡県 土肥原賢人 14歳
⑫ハイパーオリンピック.....3名
石川県 間曾 一樹 12歳 鹿児島県 末吉 伸広 13歳
山口県 山下 卓 14歳
⑬けっさく南極大冒険.....3名
神奈川県 伊藤 美奈 10歳 宮城県 福士 静香 13歳
東京都 菊池不二夫 14歳
⑭イー・アル・カンフー.....3名
神奈川県 島内 太郎 16歳 青森県 山本 尚 15歳
愛知県 堂下 純子 24歳
⑮ロードファイター.....3名
千葉県 田中雄一郎 7歳 千葉県 米栖 寛 11歳

- 埼玉県 福田 正直 13歳
⑯ツインビー.....3名
大分県 薬師寺直行 14歳 鳥根県 岡崎 巧 13歳
滋賀県 湊 真人 16歳

サン電子

- ⑰ルート16.....5名
長野県 篠原 光一 13歳 岐阜県 小島 昌晃 15歳
東京都 沼田 英之 16歳 群馬県 峰岸 透 9歳
福島県 津田 明良 14歳
⑱スーパーアラビアン.....5名
東京都 曾根 齊 12歳 奈良県 辻内 真理 6歳
群馬県 峰岸 公明 16歳 北海道 東野 卓也 7歳
岡山県 山崎 紀彦 11歳

ジャレコ

- ⑲忍者くん.....3名
広島県 西谷 幸洋 14歳 岐阜県 小野島啓子 20歳
宮城県 菅原 孝行 14歳
⑳フィールドコンバット.....3名
大阪府 橋 宏之 14歳 鳥取県 大松 健 13歳
東京都 徳久 大介 12歳
㉑シティコネクション.....3名
岡山県 田山 潔 15歳 山形県 芳村利菜子 15歳
徳島県 西森 洋裕 12歳
㉒エクセリオン.....3名
京都府 土久里和真 17歳 長崎県 佐藤 雅史 12歳
広島県 八田 義彦 13歳
㉓フォーメーション.....3名
大阪府 高村 寿勇 11歳 千葉県 内山 知央 14歳
山梨県 三ッ石 純 14歳

セタ

- ㉔本将棋.....5名
香川県 西川 永記 15歳 宮崎県 竹脇勇一郎 14歳
石川県 砂山 裕信 14歳 鹿児島県 浜瀬 雅仁 14歳
東京都 柏木 学 12歳

タイトー

- ㉕エレベーターアクション.....3名
福島県 長沢 均 11歳 岩手県 菊池 博幸 13歳
北海道 高橋 りな 9歳
㉖スペースインベーダー.....3名
徳島県 三藤 友紀 10歳 大阪府 久保 美香 18歳
宮崎県 高島 献二 14歳
㉗ちゃっくぽんず.....3名
東京都 秋吉 洋子 17歳 北海道 谷本奈穂美 11歳
福岡県 安東 利彦 15歳
㉘フロントライン.....3名
岩手県 上田 博才 17歳 山口県 伊東 雅一 15歳
東京都 本橋 史郎 18歳
㉙スカイデストロイヤー.....3名
島根県 土江 邦彦 16歳 沖縄県 金城 敏彦 16歳
鳥取県 松本 伸也 9歳

T&Eソフト、東芝EMI

- ㉚ハイドライドスペシャル.....10名
神奈川県 山本 智子 18歳 京都府 宮本 裕隆 11歳
沖縄県 真栄城 勉 13歳 広島県 佐藤 広 15歳
佐賀県 山根 成孝 11歳 和歌山県 打越あゆみ 14歳
熊本県 大村 隆昭 16歳 東京都 飛田 雅義 14歳
東京都 深津 敬 14歳 神奈川県 吉村 祐規 14歳

デービーソフト

- ㉛フラッピー.....5名
北海道 清水 哲男 11歳 東京都 神谷 和稔 2歳

- 高知県 森本 三樹 19歳 大阪府 樹谷 歌織 12歳
東京都 川守田 剛 15歳
㉜ヴォルガードII.....5名
群馬県 酒井 隆典 14歳 茨城県 会沢 健一 14歳
奈良県 吉松 政和 14歳 千葉県 石井 明彦 21歳
大阪府 三浦 恵司 15歳
㉝頭脳戦艦ガル.....5名
神奈川県 日野 一男 26歳 三重県 杉本 哲也 15歳
山梨県 角田 智哉 17歳 東京都 北原 広興 15歳
岐阜県 代田 実 14歳

ナムコ

- ㉞ドルアーガの塔.....3名
三重県 森田 勤 13歳 埼玉県 山田 孝 14歳
北海道 高倉 典子 12歳
㉟バックランド.....3名
愛知県 神谷 知秀 9歳 神奈川県 大野 徹 15歳
愛知県 鈴木美季子 6歳
㊱ゼビウス.....3名
鹿児島県 野元 一香 16歳 長野県 小松 真一 32歳
福岡県 日高 隆治 13歳

任天堂

- ㊲スーパーマリオブラザーズ.....3名
東京都 竹平 英貴 13歳 東京都 渡辺 有香 12歳
埼玉県 榎戸 秀晃 11歳
㊳スバルタンク.....3名
千葉県 西山 起夫 14歳 茨城県 飯島 砂純 10歳
広島県 二階堂結司 7歳
㊴ザッカー.....2名
東京都 渡辺 晃宏 6歳 東京都 関保津栄一 14歳

ハドソン

- ㊵スターフォース.....3名
東京都 高野 修作 26歳 石川県 新屋 幸一 14歳
秋田県 斎藤 安弘 14歳
㊶ブーヤン.....3名
富山県 高橋 剛 9歳 埼玉県 大嶋 俊 9歳
長野県 鹿児島久志 15歳

バンダイ

- ㊷キン肉マン.....5名
鹿児島県 山元 良二 18歳 埼玉県 飯田 洋子 15歳
新潟県 橋本 雅和 14歳 茨城県 田沼 基司 19歳
富山県 安田 信一 17歳
㊸オバケのQ太郎.....5名
岐阜県 平下 賢 13歳 宮城県 佐竹 真彦 7歳
広島県 上田 康就 14歳 新潟県 金沢 健志 12歳
茨城県 金原 裕之 12歳
㊹マクロス.....5名
新潟県 長田 晃一 16歳 秋田県 立原 英樹 11歳
千葉県 池田香二郎 13歳 東京都 杉浦じゅん 9歳
鳥取県 吉田 文雄 13歳

ポニー

- ㊺おにゃんタウン.....7名
東京都 佐々木凡夫 59歳 大阪府 栗田 博司 13歳
熊本県 荒木 雄一 16歳 神奈川県 小森 リカ 20歳
神奈川県 竹井 秀晃 15歳 高知県 水田 博久 16歳
大阪府 木村 竜一 13歳
㊻ルナボール.....7名
埼玉県 高橋 昭一 18歳 京都府 下山 真樹 14歳
静岡県 大石 広宣 17歳 千葉県 鈴木 啓司 15歳
東京都 児玉 響子 12歳 東京都 楠浦 潤 16歳
群馬県 内海由多加 11歳

メーカーの皆さま、ご協力どうもありがとうございました!!

(東府屋ファミ坊)

軒先貸します

連載
第2回

オゲーム通信 からゲームスタジオ 讃江

こちらゲームスタジオ

●ぼくたちのプロダクション・ノート② どうせプロペラ機さー! の巻



一カ月の御無沙汰、チャリーやました。『新新セ』も大筋が決定してまずは一安心、いよいよそのゲーム仕様の決定段階になったワケだ。

どれ、まずは時代の設定だが、基本的に空を飛ぶモノが出てくるんだから飛行機の登場以降だな。まあざっと分類して、①第一次世界大戦の複葉機、②第二次世界大戦のプロペラ機、③現代のジェット機、④現代のヘリコプター、⑤未来のロボット、⑥未来のロケット、⑦未来の航空機、⑧未来のわけのわからないモノなどから選ぶんだから、あとはボクの趣味の問題だ。

未来物ばかりなのがあるかという、『ゼビウス』、『スターフォース』、『ザビガ』、『アイザ

ック』、『U・Wイング』など、ゴミのよきにあるな。現代物は少ないけれど『戦場の狼』、『リパレーション』などチマナマシくつてやだな。過去物は『1942』と……あとは大したモノがないぞ。これだよ、二十世紀前半の設定に行くか。

遠藤「チャリー、設定のはう出来るさ。」
ボク「へへへ、二十世紀前半で行くことにしましたぜ!」

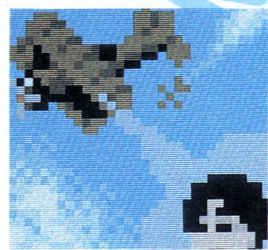
遠藤「じゃ、キャラ設定もついでにやっつて、タヌだったら手伝うから」
ボク「えー、ボクがやるの」
遠藤「当然でしょ、ゲーム作家たるものプロペラ機じゃなきゃ残れないよ。キャラクターも作れにや」
ボク「……」

オニ! だまされた。こんなはずじゃなかったのに、ブツブツ、だいたいボクは美術は得意じゃないんだ。自慢じゃないけど『ドルアーガの塔』だってキャラクターは他力本願だったんだ。しかし、文句を言っても始まり

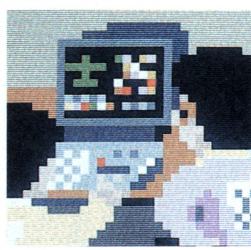
ないからやるっきゃないな。どうせやるなら、みんなを見返してやるんだ。

飛行機と言ふは、『華麗なるヒコキ野郎』が男のロマンだな。誰がなんといおうとボクは映画ファンなのさ、やっぱり複葉機しかないぜ。うーん、さっそくキャラクターを作ることしよう。(数時間の間)

複葉機のキャラクターデザイナーは難しい。なんといつても下の翼を表現することが出来ないんだ。実物を見ると下の翼の方がカゲになっているのだけど、だからといって下の翼を暗い色にしても、なかなか翼が二枚あるようには見えない。かといって違う系統の色にしてもうそこをポイントが変わっている



ように見える。しかも複葉機特有のリブ(翼の骨組)を強調するとどこにタヌくなる。やっぱりボクには才能がないんだ。みんなは「翼を固定してるワイヤーはぶつたの」とアラをさがしてボクをいびるし、ぐすんもウケしてる。



遠藤「どう、キャラクターの方進んでる」
ボク「ワタシは誰でしよう」
遠藤「しらはつくれてないで見せてみな、悪い所は直してあげるから」

(画面にボクが作品が出る)
遠藤「複葉機なんだ。うーん、雰囲気出てな

次号予告

(ビデ通) もちろん最新ゲームをやります。来月は増ページみたい…。(ゲエセン)

(ファミ通) そろそろ極細マップを作りたいなあ、なんて考えてる今日この頃です。(ファミ坊)

(セガ通) 来月もすーこいプレゼンするから、期待しててね。(店長)

予想外にキャラクターに手間取りつつ、ゲーム作りは佳境に入った。はげましたいヤン、文句のあるヤツ、葉書でも手紙でもなんでも来なさい!

いな、今三つてどだね。(色々いじつてみる) どうやっても美感でないね、複葉は難しいんじゃないかな。あんまりこらずに普通のプロペラ機にすればいいんじゃない」
ボク「そうですね」
もうくも崩れる男のロマン。現実なんて所詮こんなもの、どうせボクはプロペラ機が似合いなんだ。くそ。(腕立て伏せ30回の後、よし、第二次大戦風だった、アメリカのヘルキャットとかトムキャットとかにちなんで、『チャリーキャット』という戦闘機を作るゾ、とかくして主大公は940年代のプロペラ機と決定。

'86 ログインは

写真・水科人士
スタイリスト・井上由紀子
ヘア&メイク・村野幸男（Hair M urano）

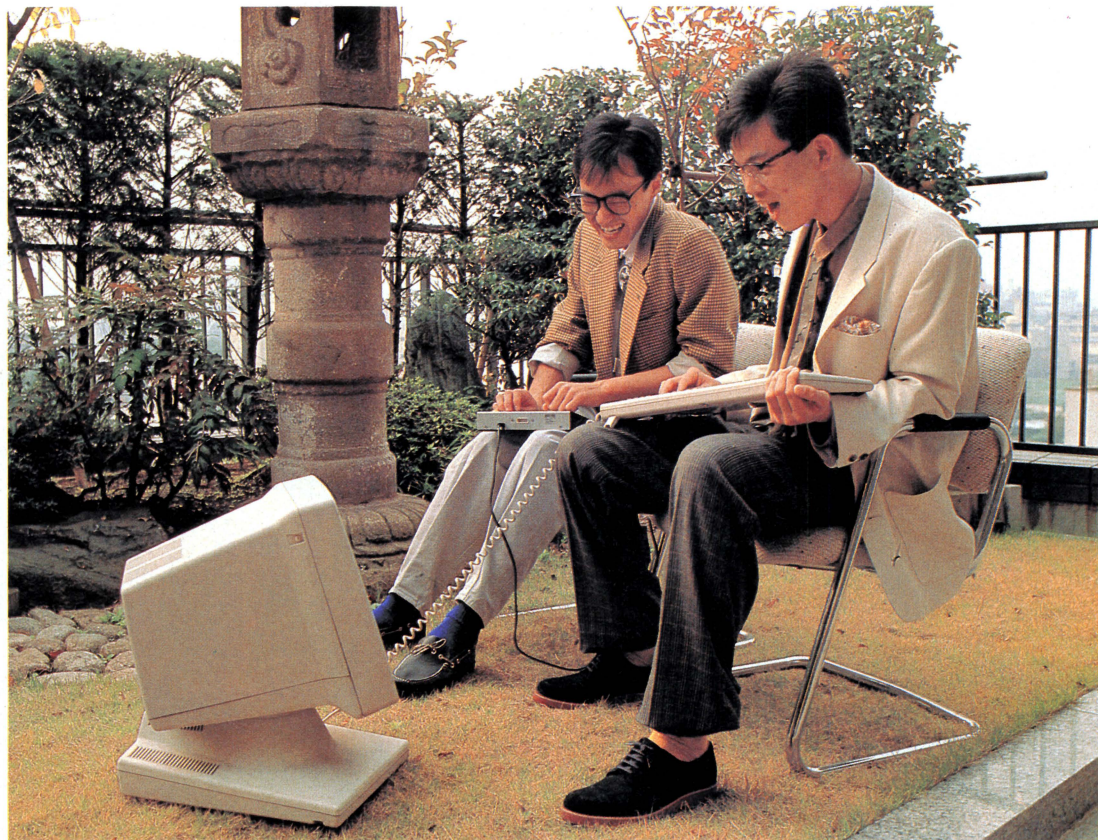
構成・山口英夫
モデル・次期主力ライターズ & FRIENDS

LOGIN FASHION



ファッションする

右・ジャケット ¥12,800 シャツ ¥9,800 パンツ ¥12,800(以上CPカンパニー) ネクタイ ¥7,800(イエスターモロー) 靴 ¥23,800 ベルト ¥7,900(共に原宿キャシディー) 眼鏡 ¥17,000(ロイド) 左・ジャケット ¥48,000(イエスターモロー) シャツ ¥6,800 靴 ¥26,000(共に原宿キャシディー) ポロタイ ¥6,800 パンツ ¥13,800(エレファント)



マイコン少年が ダサいだなんて、 もういわせないぜ。

'86ログインはファッションする
昨年までの暗くてダサいマイコン少年とはさよならさ
いつもの紙袋から今年は皮のカバンに
黒い皮の靴もだんぜんカッコいい
ジャケットを羽織って少しだけ大人の気分
靴下だって、白だけじゃなくていろんな色が欲しいよね
ちょっとした気くばりから、おしゃれっぽくなるから面白い
この春はちょっと、背のびしてみようかな

右・ジャケット ¥43,000 パンツ ¥25,000
(イエスターモロー) ポロシャツ ¥7,800
(CPカンパニー) 靴 ¥23,000 ベルト ¥8,400(原宿キャシディー) 眼鏡 ¥4,800
(ロイド) 左・フルゾン ¥16,900 赤いシャツ ¥5,800 パンツ ¥6,900(共にクラスキャット)

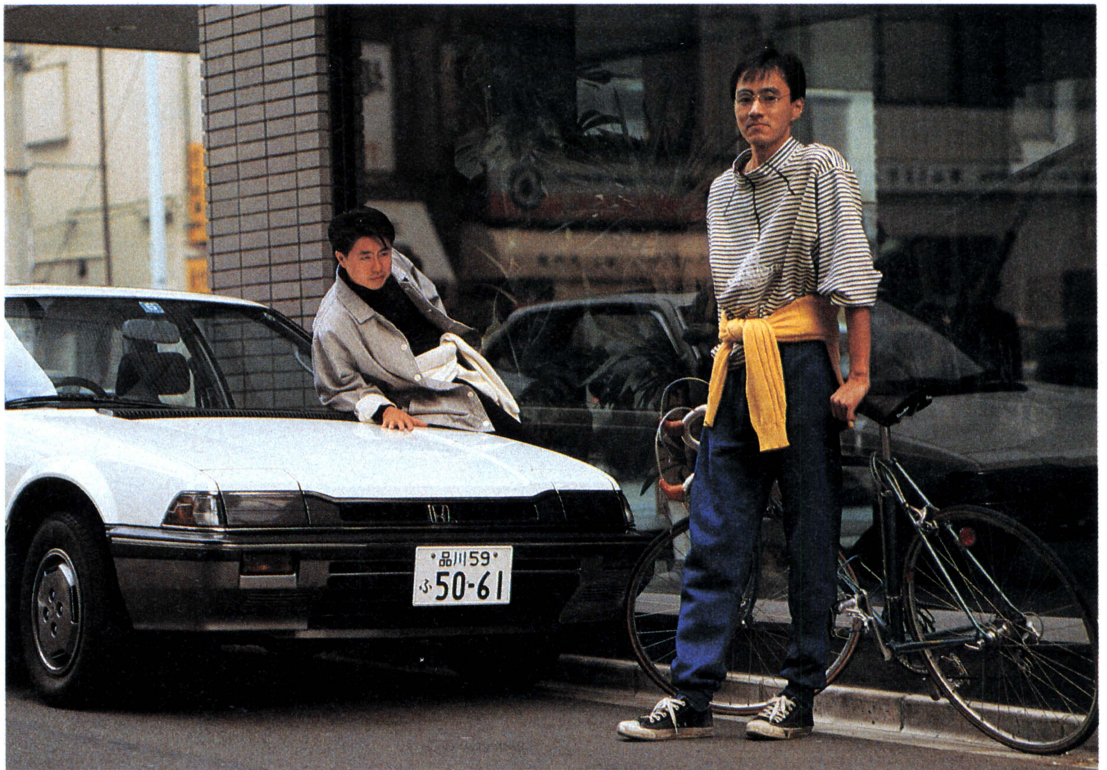
自分の服は自分で買う。
おしゃれは、
そこから始まる。



右・コート ¥19,800 シャツ ¥9,800(共にエレファント) パンツ ¥13,800(CPカンパニー) 靴 ¥24,000(原宿キャンディー) バッグ ¥19,800(ジン・ジン・ジン)
左・パーカー ¥6,800 スタジャン ¥32,800 ジーンズ ¥12,800 靴 ¥26,000(原宿キャンディー) 帽子 ¥7,800 黒のベルト ¥5,800(エレファント)

LOGIN FASHION

右・トレーナー ¥11,800 腰に巻いたシャツ ¥17,800 (CPカンパニー) スエットパンツ ¥4,800 (グラスキャット)
 左・ブルゾン ¥12,800 黒のポロシャツ 価格未定 腰に巻いたシャツ ¥7,900 スエットパンツ ¥4,800 (以上グラスキャット) 靴下 (すべてモンドショップ)



天気の良い日は街に出る。 今日はスポーティーに 決めてみたい。

スポーティーに決めてみると、カッコよくなるんだよね
 いつもの街並も違って見えるから不思議
 家でゲームも面白いけど、やっぱり街は刺激的なもの
 スエットパンツにスニーカー。腰にセーターを巻いてみる
 ただそれだけで気分がはずんでくる
 大きめのブルゾン1枚でも、ずいぶんそれっぽくなっちゃう
 次の日曜も晴れないかな



illustrated game

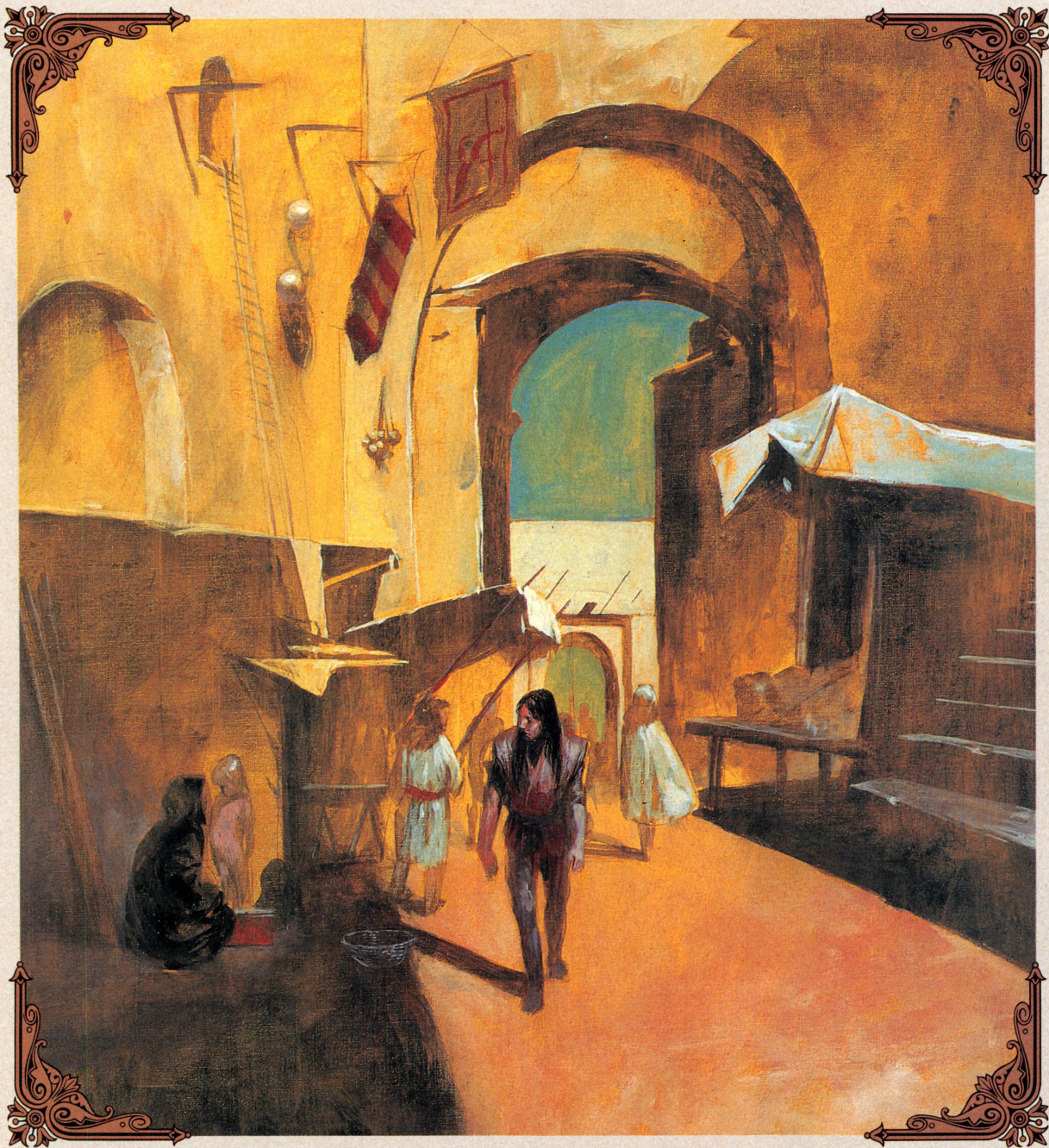
Wizardry™

画・末弥 純



ひさびさのイラストレイテッドゲーム。今回は“ウィザードリィ”を題材に、あの“オホーツクに消ゆ”のパッケージイラストで有名な末弥純画伯に筆をふるってもらった。画伯自身、“ウィザードリィ”を全部解いたというRPGファンでもある。





前ページの戦闘シーンを動とするならば、上の城内の風景は静。ダンジョンの奥底から、やっとのことで城にたどりついた男の姿は、モンスター達に痛みつけられ、友を失い、目的を果たせなかったかのように見える。無数の勇者がダンジョンで帰らぬ人になろうとも、ギルガメッシュの酒場では、また新しいパーティーが組まれているのだ。

右のイラストは、強敵を倒し、現われた箱をプリーストが開ける前に調べているところ。プリーストはやはり女性の方がイメージに合っている。



浪人 上野利幸は いかにしてゲエセン上野に なりえたか!?

そのサクセスストーリーの秘密を探る
語り手・堀井雄二 絵師・土屋孝幸 お囃し・東府屋ファミ坊



ギャプラス1000万点! むむっ、ただ者ではないっ!!

ボクが初めてゲエセン上野に会ったのは、昭和59年の春、彼がまだ『上野利幸』の頃だった。

新宿の喫茶店に、ログイン編集部の方（東府屋ファミ坊）が上野くんを連れてきた。

「紹介します。彼が、『オホーツクに消ゆ』のプログラムを担当することになった上野くんです」

「どーも、はじめまして」

色が白い! と、これがボクの感じた、上野くんの第一印象であった。

色白の顔に少し大きめの黒ブチ眼鏡が、奇妙に似合っている、おとなしい感じのする青年だった。上野くん、このとき19歳。

「じつは彼、浪人中なんですよ」

と、S氏。

「え? いいの? プログラムってすごく時間がかかるよ。とても受験勉強との両立なんか……」

「いえ、いいんです。なぜなら彼は、アップルII Cも買うつもりですから」

なんと! 浪人中の身でありながらアドベンチャーゲームのプログラミングを担当し、しかも、その頃新製品であったアップルII Cを買って遊ぶつもりだという。

ただ者ではないな……。

そう思って上野くんのほうを見ると彼は「ウヒヤヒヤ」と笑っていた。

どういう脈絡で彼が「ウヒヤヒヤ」と笑ったのかは、よく覚えていない。しかし、そのとき、上野くんが「ウヒヤヒヤ」と笑ったことだけは、妙に記憶している。

その日は、それで別れたが、その後『オホーツクに消ゆ』の打ち合わせのため、この3人でチョクチョク会うようになった。

場所は、ほとんど新宿の喫茶店。

いつだったか、打ち合わせが終わってから、3人で歌舞伎町のゲームセンターにいったことがある。

ボクは、その頃出まわりはじめた『ドルアーガの塔』をやりたくて2人を誘ったのだけど、そこで上野くんは、『ギャプラス』の腕前を見せてくれた。

いやその、うまいこと、うまいこと。電光石火という言葉は、彼のためにあるのではないかと、思ったほどだ。

ただ者ではないな……。

「すごいよ、すごいよ!」と、ボクがほめると、上野くんは「ウヒヤヒヤ」と笑ったのだ。

そんなことがあって、上野くんに対する「ただ者ではない感」は、ますます強まっていくいっぽうだった。

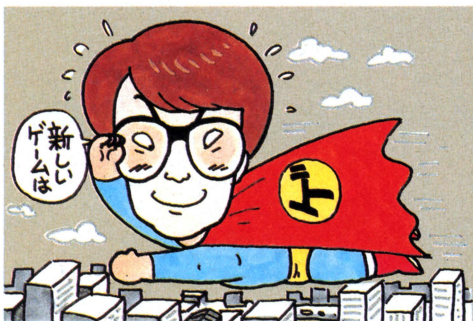
昭和59年11月。つまり上野くんに初めて会った日から、およそ半年後。

いよいよ『オホーツク……』の最終段階にさしかかり、新宿の某ホテルに上野くんは缶詰めになった。ボクもチョクチョク顔を出した。パソコンをホテルの部屋に並べ、何日も徹夜が続いた。

そして、発売予定日にちゃんと出すためには、明日がギリチョンの締め切りという日の朝、ついに上野くんは、ぶったおれたのだった。

あとでわかったことだけど、熱が38度以上あったという。

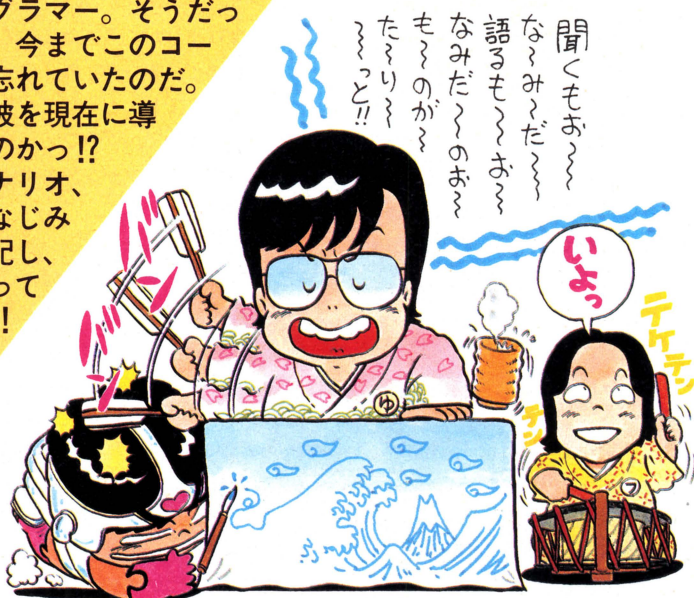
「すみません、ちょっと帰って寝てきます」



主な登場人物 上野利幸

1965年5月10日、東京に生まれる
性格：わからない
趣味：寝ること
一番欲しいもの：デパートまるごと
将来の夢：スイスカどこかの草原
で1日中寝っころがって、お昼にシヤケのおにぎりを食べることに

上野利幸——別名、ゲエセン上野、20歳。今をときめく売れっ子ライター、及び花形プログラマー。そうだった、つい身内のことなどと考えて、今までこのコーナーに登場させるのを、すっかり忘れていたのだ。高額印税生活者、ゲエセン上野。彼を現在に導かせたものは、いったい何だったのか!!? 聞き手に『オホーツクに消ゆ』のシナリオ、ゲームメイキング相談室などでおなじみのゆう坊こと堀井雄二センセイを配し、そのサクセスストーリーの謎を追ってみたい。ぺ、ペンッペンッペンッ!!



こんな言葉を残して、その日の昼頃、上野くんは帰っていった。

そして、それが、ボクの見た、上野利幸の最後の姿だったのだ。

次の日の朝、ボクは他のスタッフたちと一緒にホテルをひきあげた。話に聞いたところによると、その日の昼、上野くんはログイン編集部に現われ、やりのこしたプログラムを仕あげていったという。

『オホーツク……』は完成したのだ。ボクたちのチームは解散し、その後しばらく上野くんに出会う機会がなかった。

そして、その次の年、しばらくぶりに上野くんに出会うと、彼はもうゲエセン上野となっていたのだ!!

ゲエセン上野のログインデビューは昭和60年（つまり去年の）4月号。3月8日発売。

発売日から逆算すると、1月の終わりにゲエセン上野となり、記事を書きはじめたことになる。

いったい上野利幸に、なにが起ったのか!!?

いったい受験はどこへ行ってしまったのか!!?

しかし、ゲエセン上野となってもまだ、彼は「ウヒヤヒヤ」と笑うばかりであった。

ゲエセン上野。ログイン読者で、この名を知らない者ははい。しかし、彼がどんな人間かを知る者は少ない。

ゲエセン上野。いったい彼は何を思っているのか!!?

いよいよ次章では、その人間的核心に迫る。ゲエセン上野への直撃インタビューに成功したのだ!!

運命のイタズラ!? 3人はブラバン出身だった!

ゆう坊「えっと、なにから聞こうか?」
ファミ坊「やっぱ、パソコンとの出会いからが妥当でしょうね」

ゲエセン上野「ウヒヤヒヤ。照れちゃうなあ」

などという感じで、ゲエセン上野への直撃インタビューが開始された。

上「あれは高1の夏。友人のT君がポケコンを持っていて、それを借りて遊んだのが、きっかけです」

ゆ「遊んだって、ゲーム?」

上「ええ。ムーンランディングとかいう月面着陸みたいなゲーム。なにかにリストが載ってて、それを打ちこんだんですね」

ゆ「それで面白くて、急にパソコンが欲しくなった?」

上「ちょっと違うけど、似たようなものかな。その友人がPC-8001を買ったんで、ボクもあとを追うように、次の年の春、PC-6001を買いました」

6001を買った上野くんは、その後しばらくパソコン誌などに載っていたゲームリストを打ちこんで遊んでいたという。

ゆ「パソコンをやるまえまで、上野くんの趣味はなんだったの?」

上「とくにありません。ボクって、つ

まらない人間なんです。だいたい、金のかかること、疲れることはしない主義だったから」

ゆ「えー?! パソコンくらい、金がかかって、疲れることはないと思うけど」

上「ウヒヤヒヤ。そうですね。ホントいうと、買うまではパソコンをつかうとなにかと便利になって楽になると本気で信じてました。あと、ゲームセンターに行くよりは、パソコンで遊んだほうが、お金の節約になったと思ったわけですよ」

ゆ「そんなにゲームセンターにいったの?」

上「あれ? あんまし行ってないな。あのインベーダーブームはボクが中学生の頃だったけど、どうしようもなくヘタクソで、ボクは友だちのやるのを横で見てるほうが多かったし……。それに、学校からはゲームセンターにいったはいけないといわれてました」

ゲエセンにいったはいけないといわれ、比較的その規則を守っていた上野少年。その少年がやがて『ゲエセン上野』と呼ばれるようになるうとは、そのとき誰が考えたであろうか!!?

上「あ、そうだ。中学のとき、ボク、

プラスバンドにはいったんです」
ファ「えー!? ホント!? アチキもプラスバンドだったんだよーん」

上野くんがプラスバンドにいたという話にファミ坊が突然のけぞった。

のけぞったのはファミ坊だけではなく。なにをかくそう、このボクも中学のときプラスバンドだったのだ。

上「ボク、トロンボーン!」

ファ「アチキは、クラリネット!」

ゆ「ボクは、テナーサックス!」

一同「おお——っ!!」

なんという運命のイタズラ。かつてプラスバンドだった3人が、今こうしてパソコンで顔を合わせるようになるとは。

それとも、パソコン関係者にはプラスバンド出身者が多いのだろうか……?

しばしその話が場が盛りあがる。

ゆ「話をもとにもどそうか。600Iでゲームを打ちこんで遊んでいたわけだけど、その後どうしたわけ?」

上「そのうち、自分でゲームをつくる

ようになりました。最初はBASICでつくってたけど、600Iって、PUT命令がないんですね。でも、どうしてもキャラクターじゃなくて、グラフィックを置きたかったから、マシン語の勉強をはじめたんですよ」

ところが600Iには、マシン語モニターもなかった! 常人であれば、ここであきらめるところだが、なんと上野くんは、マシン語モニターをマシン語でつくってしまったのだった。

青春まっただなかのゲエセンはヨーデルに夢中

ゆう坊「じゃあ、そろそろ、ログインとの関わりについて聞こうか」

ファミ坊「そそそ。それがいい!」

上野「ウヒヤヒヤ。照れちゃうな。」

じつは、バイトしてた喫茶店が引越して職を失なったんです。そいで『ログイン』の奥付け見たら、バイトを募

上「つくるの面白かったですよ。ちゃんとロードもセーブもできるようにして……。昔の『ログイン』に載ってますよ」

それがきっかけで、上野くんはユーティリティーの道を歩みはじめる。

600Iのリストをとるとき、プリンタにひらがなもでるプログラムとか、その他、いろんなユーティリティーをつくったという。

上野利幸、高3の春であった。

集していたから応募しました」

このとき、バイトの応募は100人以上あり、ログイン編集部は、その100人の一斉面接をおこなった。合格したのは20人。もちろん上野くんも、その20人のなかにはいていた。

ゆ「すごい! 競争率5倍の難関を突破したわけだ」

上「ウヒヤヒヤ。けど、そのおかげで次の年の受験には落ちましたけど」

そこなのだった。高3の夏、受験生身でありながら、ログインのバイトに応募したのだった。大胆というか、いい加減というか、その判断は読者諸氏にまかせるとして、これだけはハッキリといえる。つまり、もし上野くんがそのとき応募しなければ、今のゲエセン上野は、なかっただろう……と。

ゆ「で、バイトにいきだしたわけ?」

上「ええ。でも初めていった日は、びっくりしましたよ。合格通知が届いた数日後に電話があって、「今日、来てくれ」というからいったら、「これでもいいじって」って、600ImkIIをわたされたんです。で、4時間くらいじってたら、「もう帰っていいわよ」って」

ゆ「なにそれ?」

上「さあ……。なんのためにいったのか、今となってもわかりません」

ファ「ワハハハハ……」

ともかく、こうして、上野くんのログインバイト生活がはじまった。初めて手がけた仕事は、アドベンチャーゲームのプログラミング。『FROM デブ



ゲエセン上野ライブラリ オホーツクに消ゆ



堀井雄二センセイとのコンビ第1作。ゲエセンが手がけた初のパッケージソフトでもある。この印税収入で、彼は100万の富を得た。ログインソフトより、PC-9801、8801、6001、MSX、FM-7の各機種用が好評絶賛発売中。

ス オブ マインド』という6001mkII用の声のでるアドベンチャーだった。これが掲載されたのが昭和58年10月号。私事で恐縮だが、ボクが初めて『ログイン』に載ったのも、その号。"スターゲームデザイナー登場"という、つまり、今ボクが書いているこのコーナーに、取材される側として初登場したわけ。

いい忘れたがボクも初めて買ったパソコンは6001。そしてマシン語を覚えたのも、やはりPUT命令がなかったからだ。

ブラバンの件といい、上野くんとは奇妙に共通点が多い。これも、なにかの符合だろうか……?

話がそれた。

その後、上野くんは、『ル ビューシャトウ』、『ペルデュ』など、2本のアドベンチャーゲームを手がける。ちなみにバイトなので、その報酬は時給で支払われたそう。

年が明け、上野くんは、受験に失敗した。

ゆ「敗因は、なんだと思う?」

上「やっぱ、ログインでしょうね」

ファ「ワハハハ」

そして、浪人となった年の6月頃、上野くんとボクは初めて会った。先にも書いたように『オホーツク……』の件で。

ゆ「いやー、あれは大変だったね」

ファ「そそそ。とくにあの最後のホテルね」



ゆ「そうじに来られると部屋にパソコンを持ちこんでるのがバレルからってそうじを断りつけて」

ファ「部屋のなかはゴミタメ!」

ゆ「上野くんは、ぶったおれるわ」

上「ウヒヤヒヤヒヤヒヤ」

ゆ「あれがキッカケで、ゲエセン上野になったわけ?」

上「いえ。『オホーツク……』も終わってヒマになったろうって、あの頃、ファミ通をやってたSさんから誘われて。それでペンネームを考えて参加したわけです」

なんと! 上野利率がゲエセン上野になったのには、やはりこんな秘密が隠されていたのだ!! (どこが秘密なんだろう?)

聞くとところによると、受験に失敗してから、上野くんはグレート、ゲームセンター通いをはじめたという。

ゲエセン上野。現在20歳。ログインの売れっ子ライター、及び花形プログラマー。月収50~70万。しかして、その実体は2年め浪人生。

アニメが好きで、かつて『モメル』や『風の谷のナウシカ』のファン。自

分でマンガも描いていた。

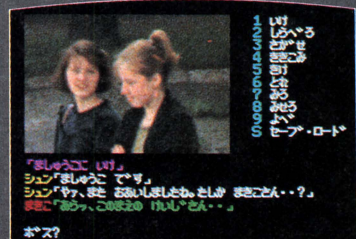
ゆ「ズバリ聞くけど、彼女はいるの?」
上「ウヒヤー、いません。女の子とデートしたことないんです」

ファ「いやー、青春してるね」

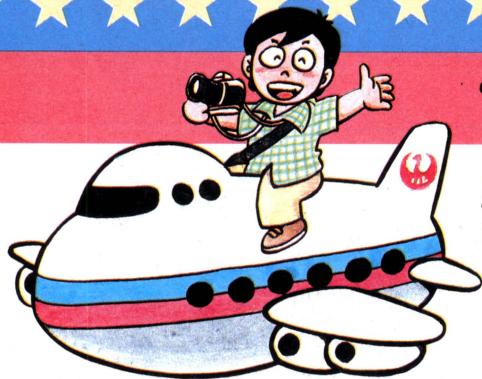
ゲエセン上野。20歳になってもデートをしたことのない青年。「平凡な一生を終えたい」という彼は、最近、ヨーデルにコッているという。

うーん、ただ者では、ないな……!

ゲエセン上野ライブラリ 白夜に消えた目撃者



『オホーツク……』の次作。彼はいま、このプログラムで、大いに悩んでいる。——15日間のソビエトツアー。その最中に、あるツアー客が殺される。唯一の目撃者も、白夜を後に消えてしまった……。今年の夏に大発売の予定。



てつちゃんの 特派員報告

ニューヨーク サンプリングレポート

あれこれ

世界のあらゆる文化と人間たちがぶつかり合って常に躍動する町ニューヨーク。ここはまさに地球のヘソ。文化の噴火口だ。そんな町に住む人々は、コンピュータとどんなおつき合いをしているのだろうか。



エンパイア・ステート・ビルディングの86階の展望台から、さらに102階の展望台へ登るエレベーターのオペレーターのおじさんは、上へ着くと乗客を北西の窓に集めて得意気にこう話す。「セントラルパークの左に、小さくG

Wって書いてあるビルが見えるでしょ。あれのちょっと向こうのハドソン川のそばに、150階建てのビルが建つんだよ。信じられるかい、150階だってさ」トランプという建築家が、ウエストサイドに地上150階建てのビルを中心

とする、13ブロックにもまたがる巨大な超高層ビル街のプランを発表してから、ニューヨークはその話題で持ちつきり。

なんと高さが550メートル以上もあるそのビルは、シカゴのシアーズ・タワーにとられていた世界一高いビルがある町という名誉を、再びニューヨークに呼び戻すものとして、もしかしたらそれが自分の商売に影響するエレベーターのおじさんも含めて、みんなの密かな期待を集めている。

300メートルの上空でそんな夢のような話を聞いてから地上に降りると、排気ガスと騒音の中にマンハッタンの保守的な街がある。

美しい近代的な超高層ビルの立ち並ぶ地区から少し離れると、ニューヨークの街は意外に古いことがわかる。

建物は石造りのアールデコ風に変わり、道路もアスファルトがはがれた部分に、昔の石畳が顔を出している。

街並みだけではない。デリカテッセン

(デリ)と呼ばれる惣菜屋さんが、街のいたるところにあるが、そこでは既製の食料品の他に、その店特製のミートボールやポテトサラダなどの、文字通り惣菜を売っている。またここには、昼どきになると昼食をとる人の行列ができる。デリは、自家製サンドウィッチの店でもあるのだ。

「ハムとスイスチーズと、レタスとオニオンをロールパンにはさんで、マスタードとマヨネーズをぬってくださいな」こう注文すると、おじさんが作ってくれる。『はいヨ』と言って出してくれるサンドウィッチが、これまたバカでかい。

「他にになにか、いるものはないかね」と聞かれて、コーラを注文すると、おじさんは缶コーラとストローとマッチを小さな紙袋に入れてくれる。

この100年前からビル街だった筋金入りの大都会に、こういった古き良きアメリカの伝統が残っているのだ。

そう言えば、ニューヨークには自動販売機の類が、東京などに比べて極端に少ない。



商品とお金がひとつの箱に入って、「こっちですヨ」とサインを出しておくことは、ニューヨークでは盗んでくれと言うようなもの。たぶん一晩でボロボロにされてしまうだろう。ただ、そういった危険があるというばかりでなく、ニューヨークの人々は、機械から物を買うことを好まないようだ。

何でも手作りの本物でないと気がすまない彼らには、アメリカ合衆国で最も伝統ある地方に住む人間としての、クールな誇りがある。しかしその反面、150階建てのビルができると聞いてはしゃいでしまうという、新しいものの好きなどころもあるのだ。

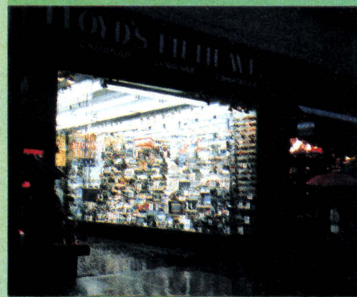
「趣味は料理とコンピュータ」こう言

パソコンとホームコンピュータ



アメリカでは、日本で呼ぶところのパソコンを、パーソナルコンピュータとホームコンピュータという2つに区別して呼んでいる。主に価格で分けら

こっちがきたないコンピュータショップ



れるのだが、パーソナルコンピュータは、IBM-PCやMacintoshなどのビジネス向けの硬派マシン。ホームコンピュータは、ATARIやCommodoreなどの、どっちかと言うとゲームなんかで遊ぶ方が多い軟派マシン。

売っている店も違う。パーソナルコンピュータは、きれいなコンピュータショップであれこれ説明を聞かされて、まるで自動車を買うような気分で購入できるが、ホームコンピュータは、おもちゃ屋やディスカウントショップで、コンピュータのことなど何も知らない人から、運が良ければ値切って買うこ

とができる。

今、ホームコンピュータのなかでも最も人気の高いのが、Commodore 128。アメリカでのCommodoreの人気は根強く、ホビー分野の市場を50%近くも占めているのだ。

64の上位機種ということだが、性能はApple IIeと同等かそれ以上でありながら、定価が300ドル(約6万円)というのだからオドロキ。もちろん、ディスカウントショップなどで買うと、もっと安くなる。

ホームコンピュータ。なんともいい響きの言葉じゃありませんか。

アメリカで飢え死にしないための英会話

眠気もさめる日本のマクドナルドと違って、こっちは少々無愛想。ちょっと比較してみましょう。

日本「いらっしゃいませ。ご注文をうかがいます」

米国「NEXT！」(つぎー！)

日「はいっ、かしこまりました。ごいっしょに、ポテトなんかいかがですかあー？」

米「That's it？」(これだけ？)

日「こちらでおめし上がりですか？」
米「Stay？」

日「では、会計をお願いしますー。
540円でえす」

米「Eight-forty three.」(8ドル43セントね)

日「ありがとうございました。ごゆっくりどーぞー！」

米「NEXT！」(つぎー！)

ちなみに、「Stay？」と聞かれて、テ



イクアウトしたいときは、「I'll go.」とか「Take out！」とか言えばヨロシ。

日常の買い物では、たいした英語は必要ない。大切なのは、相手が何を言ったかをよく聞くこと。わからなければ、何度でも聞き返す。そして、落ち着いて対応する。床を直せるという自信が、こういう所で余裕となって現われるのです。

うと、ニューヨークではかなりインテリそうでかっこよく見られる。コンピュータが趣味と言っても、ロリコンゲームかなんかで遊んでいたんではいけない。「ゲームはコンピュータなんか使わなくて、もっと面白いものがいっぱいあるサ。コンピュータにはコンピュータの世界があるんだよ」とまあ、こうクールにいくわけ。

で、何をするかと言うと、蔵書のデータベースを作ったり、クリスマスカードのデザインをしたり、詩を書いたり。また、オンラインで銀行の口座の

チェックなんかもする。だから、ニューヨークの部屋のコンピュータ周りには、スプレッドシートやワープロソフトなんかが並んでいて、決して他人の目につく場所には、ゲームソフトは置かれていない。ゲームはしない、と言いつつ、でもみんなゲームを持っているところなど、好感の持てるところだ。

ところで最近、アメリカのパソコン環境が少しずつ変化している。あれだけ数のあったコンピュータゲーム雑誌がすっかり姿を消して、そのかわりに

マシン別の専門誌が増えてきた。

そしてそれらの雑誌には、プログラムリストが掲載されているのだ。これまでアメリカのコンピュータ雑誌にリストが載ると言えば、「リストとは、いわばこんなもんです」程度のサンプル的なものだった。それが、ログインのオリジナルゲームほど高級ではないにしろ(手前ミソ)、やや長めのゲームや実用ソフトをドバツと掲載している。

「コンピュータはソフトを走らせるための機械。ソフトはお店で買うもの」というアメリカ式通念が、ちょりっと日本的になって、「コンピュータはプログラムをする機械」という認識が高まってきたのではないかと感じる。

これまで安さで勝負だった ATARIや Commodore が、次々と上位機種を発表して、ゲーム以外にも本気で使えるマシンが低価格帯に登場したことも手伝ってか、アメリカにもプログラムをしようという前向きなユーザーが増えそうだ。

何事にも手作り和本物の味を求めるニューヨーカー気質に、その傾向はぴったりくる。コンピュータは暗いなどという偏見は、ここにはない。ハッカーという根暗な人種はカリフォルニアの特産だし、だいいちこの世界でいち



ニューヨーク観光案内 Connoisseurのための エンパイア・ステート・ ビルディングの登り方



ニューヨークに来たら、エンパイア・ステート・ビルディングに登らなければならない。これはもう、法律で決められていると思っていいだろう。

ここのObservatory(展望台)に登るのには、まず地下のキップ売り場で3ドルの展望券を買い、エレベーターに乗る。途中80階でエレベーターを乗り替えさせられるが、通はこれをすんなりクリアする。

展望台は言わば屋上。外なのだ。だからとても気持ちがいい。さらに小さなエレベーターに乗って、いちばん上の展望台へ行くことができる。

このとき、エレベーターのオペレーターのおじさんに、「ねえ、テレビジョンシティ(ウェストサイドに建築が予定されている150階建てのビル)のこと聞いた?」なんて、もし英語に自信があったら聞いてみるといい。おじさんは喜んで、くわしく説明してくれるから。

さて、このビルに登る最大の楽しみ

は、なつかしい日本語が聞けるということだ。ここへ来ると必ず日本からの観光客がいるので、大変ヨロシ。

世界中どこでも、観光地で高い所へ登る乗り物の中のお客さんの会話というものは決まっている。

先日、エンパイア・ステート・ビルディングのエレベーターで乗り合わせた日本人の団体は、「おい、今ロープが切れたら、みんな死んじゃうだろうな」「いやーねえ、なんでそーゆーこと言うのオ?」てな会話をしていた。

これは私に、伊豆下田のロープウェイを思い出させた。その時乗り合わせたほろ酔いかげんのおじさんは、「ああ、ゆれるゆれる。はあ、高いねえ。今ロープが切れたら、みんな死んじゃうだろうねえ、ははは」と話していた。

エンパイア・ステート・ビルディングが好きな私は、また別の日に登った時に乗り合わせたアメリカ人観光客の会話を聞いた。"Hey, if the wire cuts, right now, everybody's gonna die,

man." おもしろいもんですね。みんな恐いんですヨ、本当は。

登るんだったら、これはもう夕方の日の落ちかかる頃が最高。ぐるりと地平線に囲まれて、あっちこっちの明りが点々をついたかと思うと、四方の地平線からオレンジ色の光のすじが自分の足元へ集中してくる。ニュージャージーやニューヨークの他の町からマンハッタンへ向かう道路の街頭だ。

また、夕方のラッシュ時の車の渋滞も花をそえてくれる。南の地平線が赤い一本の線になるころ、光の海となった地上を、滑るように走りまわる光が見える。眼下を飛ぶビジネスヘリコプターだ。

こんなに広大で美しい眺めを見ないで一生を送るのは、ログインを読まずに1ヵ月を過ごすようなもの。まあ、何かの機会にお寄りください。

ばんエキサイティングな町に住んでいて、コンピュータだけに熱中するなんてことは、とっても無理な話なのだ。

かえって、そんななかにあってクルーに見えるのが、コンピュータだ。それを何げなく日常生活に取り入れる。「コンピュータっておもしろいね!」と聞くと、カリフォルニアの人だったら、「Yeah! It's great.」なんて言っちゃいそうなところを、「It's okay.」(いいんじゃない)とかなんとなく気取っちゃうのが、ニューヨークの人なのであります。



連動企画第4弾!!

緊急報告!

ヤンバラADV商品化決定

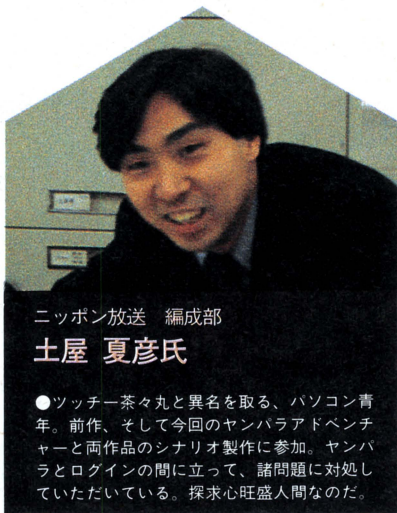


その名も……
ヤンバラアドベンチャー

ヤツタネ

ヒランヤの謎!

謹しんでみなさま方に
報告いたします!



ニッポン放送 編成部
土屋 夏彦氏

●ツッチー茶々丸と異名を取る、パソコン青年。前作、そして今回のヤンバラアドベンチャーと両作品のシナリオ製作に参加。ヤンバラとログインの間に立って、諸問題に対処していただいている。探求心旺盛人間なのだ。

緊急報告だぞ。おそらく、良いお話だと思うけど。1985年11月号に掲載した“ヤンバラアドベンチャー・スタッフ消滅の謎”を叩き台にして、そしてさらにパワーアップして、そいでもってシナリオもまったく新たに、単体パッケージになって商品化されることになりました! プログラム製作は月刊ログイン編集部、そして販売元は(株)ポニー。対応機種はPC-8801シリーズ、FM-7シリーズ、そしてMSX2(予定です)。すべてディスク版。名付けて、その名も!“ヤンバラアドベンチャー・ヒランヤの謎!”。スタッフ消滅とヒランヤが入れ換わっただけではないぞ。前作より5万倍もおもしろい、スーパーアドベンチャーになる予定なのだ。ヒランヤにまつわる、古来より伝わる様々な謎を解いていきながら、正しいヒランヤの理解を身につけ、美しい

画面で楽しみ、マルチウインドウで驚きながら、アドベンチャーの核心に触れられる! という、前代未聞の内容を夢見ながら、現在日夜不規則な生活を送って製作中なんだぞー。まいったかー。今回は、その商品化決定のいきさつ、ならびに、商品化に携わっている主要人物にスポットを当てながら、今後の展開を占ってみたいと思う。よく、読んでね。

それは、土屋氏のおさ
その言葉から始まる

それは、'85年11月号が発売されて、1週間ほどたった、ある晴れた日の出来事であった。某ログイン編集部員がヤボ用で、東京有楽町はニッポン放送に出かけたところから話は始まる。

「おはようございます! (賢明な読者

諸君には、もうおわりのことだと思
うが、マスコミ関係の業界のあいさつ
は、朝だろうが昼だろうが夕方だろう
が、とにかくあいさつはいつも、おは
ようございます、なのだ。ちなみに、
ログイン編集部内では、朝昼晩とも、
“チワ”である」と、編成部に立ち寄っ
た彼は、突然土屋氏に呼び止められる。
「ねえ、あの“ヤンバラアドベンチャー”
だけどさあ、商品化しようよ。社の上
役で気に入ってる人がいるんだよね」
「そうですか」

これがすべてだった。その日から落
し崩しに企画は進行していき、企画が
ひとり歩きをします。ふと気がつく
とニッポン放送、ポニカ、ログインとい
う日米ソの三者会談に勝とも劣らな
い、巨頭会談が、ログイン編集部で行
なわれていた。その模様が、左ページ
のタイトル上にある写真に、如実に現
われている。もうおなじみの編集長の
真剣な表情からもわかるように、話し
合いはなごやかなうちに終了し、各社
間に契約が取り交わされた。ひょうた
んつぎからこまどり姉妹が出ちゃった
り。ああ、本当に商品化になるんだな
あ……と実感したのは、その翌日の朝
のことであった。東海道新幹線の開通
以来、日本に押し寄せてきたスピード
化の波が、とうとうこんなところにま
で波及してきたのである。ま、なんでも
いいや、おもしろそうだから。これが
がすべての統一見解だった。



(株)ポニー ポニカ企画部長
平野 雅一郎氏

●ポニカブランドで発売されているソフト部
門の長。前作のヤンバラアドベンチャー・ス
タッフの消滅の謎を見せめてくださったのも
この平野さんだった。今回のこのプロジェク
トのプロデューサーのような存在である。

これがどう
変化するか
お楽しみに

ヤンバラ、ログインの すべての要素を注入！

ひとつ説明を忘れていたが、なにゆ
え、ポニーさんがその場に登場してい
るのかというと、ニッポン放送とは、
フジサンケイグループという深い関係
があるから、というのが理由である。

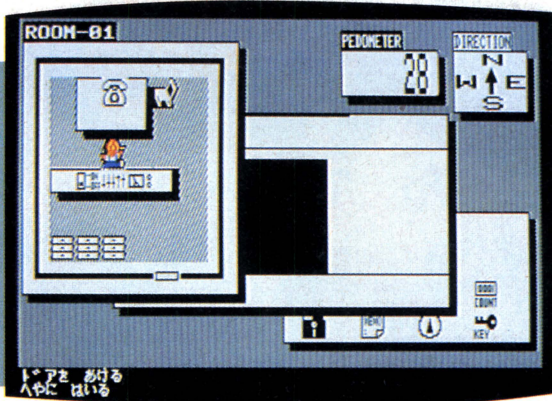
では、小見出しの内容に戻ろう。

このゲームソフトをなぜ出すか？

というと、いろんな理由がまあ実のと
ころあるわけなんだが、その最大のも
のは、“強烈な個性のある楽しいソフト
をご家庭に！”である。三宅裕司さんを
パーソナリティとするヤングバラダイ
スという番組の持つ個性と、このログ
インの持つけったいな個性を衝突させ
て、従来の枠をはるかに越えた、しゃ
れっ気のあるゲームを作りたい。
そんな熱意が、多くの人を動かしてい
る原動力になっているような気がする。

現段階では、詳しいシナリオまでは
発表するわけにはいかないけれど、前
作をしのぐ画面構成、チャメツ気を持
つゲームとなることは、まちがいない。
発売は、この3月上旬を予定してい
る。新しい画面はどんな風なの？ 今
度のウィンドウ構成にはどんな種類が
あるの？ それらの質問には、必ずや
来月号でお答えすることを、約束しよ
う。だから来月号も、必ず見てネ。

さて、代々木のスポーツフェアでの
イベント、ヤンバラアドベンチャー・
スタッフ消滅の謎、そして超ウルトラ
メディアクロスクイズと、ログイン+
ヤンバラでお届けしてきている連動企
画の第4弾、ヤンバラアドベンチャー



ヒランヤの謎！ もうすこしでその全
貌が明らかになろうとしている。夜明
けは近い(今日も徹夜だ)。そのままの
状態で、来月を、発売日を待て！



(株)ポニー ポニカ企画部
野田 毅氏

●お願いですから、ボクは載せないでくだ
さいねっ！ と強く主張していたが、このよ
うに載せてしまった。顔写真を出すと、各地方
の多くの女性が悲しむそうである。ポニーと
ログイン間の名(あるいは迷)物連絡役である。



RPG

なんでもかんでも

情報局



こんにちは、皆さん、CR-XのSです。今月からRPGシンドロームたちの特別情報コーナーを設立することになりました。ここがわからない、むずかしいよう、というゲーマーたちの希望に応じて、毎月とおきの情報を掲載します。解説は、ダンジョンの覇者、デューク宮岡とRPGクリニック所長、Dr. アライです。よろしくね。

XYLOS

●アスキー
●PC-8801
●6,800円

IQ1時間

始めて1時間というと、早い人ならクマーシャル、遅い人でもペンタウロスぐらいといったところだろうか。

でも、このゲームの場合、なにがなんでも先に進もうという考えはよくない。問題は、U2号のエネルギー量なのだ。

もちろん、君たちはレベル1で始めていると思う。レベル1だと、エネルギー初期値は40万だ。この40万のエネ

ルギーは、なるべく大事に使わなくてはならないぞっ！

そこで、IQ1時間（プレイ時間が1時間）の君たちにアドバイス。

「敵にやられる前にセーブしろ！」

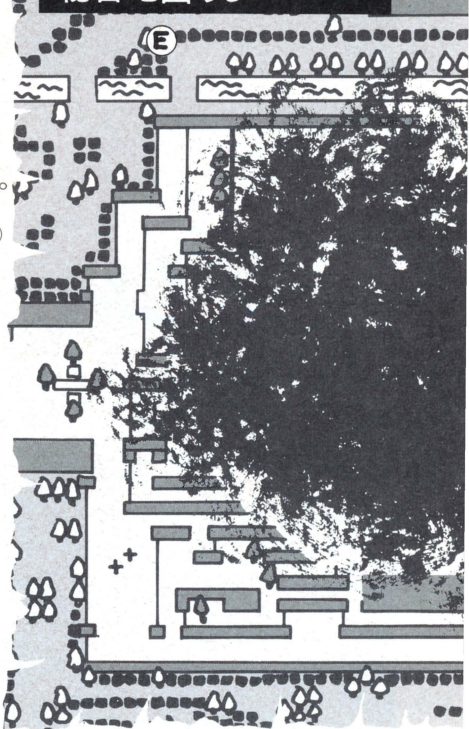
これである。これが、ゲーム終了への、最大の近道なのだ。

特大ヒントを言ってしまうと、ゲーム終了時には、最低5万のエネルギーが必要になる。つまり、エネルギーパックの増量分を除くと（こんなのあてにならないからね）、35万しかエネルギーを使えないってわけだ。

STORY & GAME POINTS

宇宙暦2047年、スーパーコンピュータ「ザイロス」を積んで謎の惑星レアンドロスの調査に向かった宇宙船が、消息を絶ってしまった。君の使命は、奪われた「ザイロス」と情報の入ったディスクを奪回することだ！というようなストーリーで、ゲームが始まる。使用するのは、テンキーだけ。典型的なアクションRPG仕立てだ。ゲーム後半になると、バズルゲーム的な要素も入ってきて楽しい。マップ切り替えは、「ハイドライド」方式だ。

これがXYLOSの 秘密地図らしい……



敵キャラの 強さを知れ！

敵キャラクターの種類は、約20。その、すべてのキャラクターについて、倒すのに必要な主人公U2号のストレンクスが決められている。それをしっかり憶えることが先決だ。ここではとりあえず12種類の強さを暴露しよう。



にわとり
(本名:コックセラ)
STRENGTH
1000 or 1300



いぬ
(本名:ワンドッグ)
STRENGTH
7200



くま
(本名:クマーシャル)
STRENGTH
14600



おじさん
(本名:ジーサマン)
STRENGTH
2300 or 3500



ギャング
(本名:マフィーラ)
STRENGTH
9000



ガイコツ
(本名:ドクロン)
STRENGTH
16000



ペンギン
(本名:ペンタウロス)
STRENGTH
4100



鉄だるま
(本名:ボトルキーパー)
STRENGTH
10800



海賊
(本名:バイキング)
STRENGTH
17000



いか
(本名:イカンス)
STRENGTH
5600



あかおに
(本名:レッドベクス)
STRENGTH
12800



刺付鉄玉
(本名:グルグス)
STRENGTH
18800

裏情報Q&A

Q
A

「カレイド・スコープ」のタウン-2のお墓の横のドアの所に、やっと入れたんですが出られません。どうしても出られないので、もう2回もリセットしました。どうしたらいいのか教えてください。(福島県 村田文雄)
タウン-2のなかの扉のところは、各扉ごとにふたつの鍵が必要なのだ。往路でひとつ、復路でひとつ、というくあい。この場所には4コの扉があるから、最低8コの鍵がないと、戻ってこれなくなっちゃうぞ。気をつけろ！

35万というたくさん残ってるように聞こえるが、実はそうでもない。ゲーム途中には、強い敵の間を強行突破しなければならない場面だってでてる。ひとたびミスすれば、1万や2万は、あっというまに消失する。チリも積もれば山である。

敵を倒したらまずセーブ。ダメージを受けたらやり直し。……このパターンでいくっきやない！

IQ 3時間

プレイ時間＝3時間くらいで誰もがぶつかるのが、『16000点の壁』だ。

この壁は、ちょっと厚いぜっ！

敵を倒してストレングスを上げたいんだが、倒すべき敵がいらない！ そんな中だるみ的な退屈さで、プレイから遠ざかる人も多いんじゃないかな。

まあ、ちょっと待て！

下の地図をじっくりと見ながら、マップ内をさ迷ってほしい。さあ、お目

当ての敵はどこにいるか！？

うん、いましたね。そう、そこだ。

下の地図でいえば、右下の部屋である。ここを強行突破するのだ。無事に突破できれば、地図右中央の回廊の部屋へ向かおう。ストレングスが15700あれば、回廊の部屋から先に攻めてもいい。そのへんは臨機応変だ。

とにかく、ここではバイキングをいかにあしらうかが、ポイントだぞ！

IQ 10時間

次の壁は、ストレングス＝23000ぐらいだろうね、やっぱ。

お城のなかには入ったものの、何をしたいかわからない、というのが、この辺で悩めるプレイヤーの主だった症状だろう。

ここで、何をすべきか！？

いちばん必要なのは、マッピングだ。

ともかくにも、城のなかはワナだらけである。一方通行の壁なんて、ザラ

モンスター豆図鑑 スライム

1



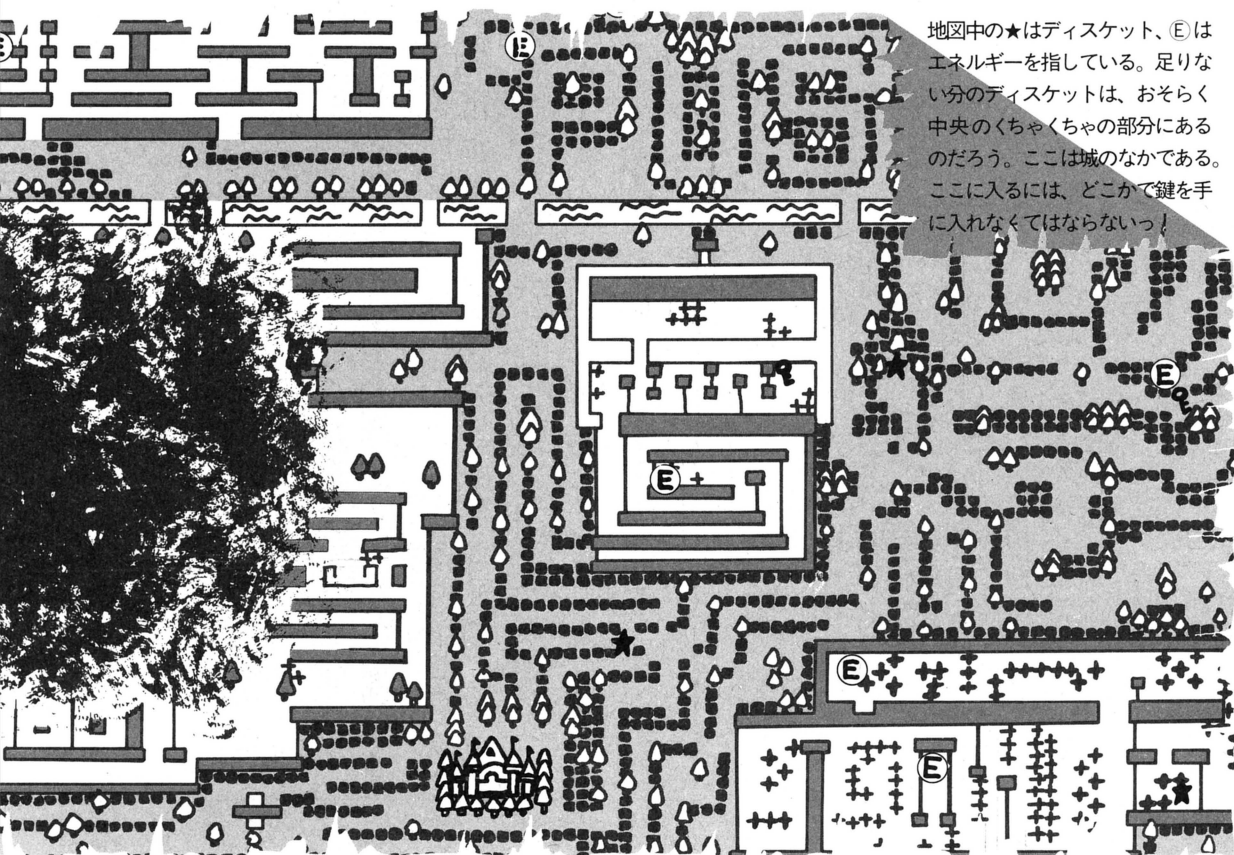
別名モールドともいう。『ザ・タワー・オブ・ドルアーガ』で、すっかり有名になってしまった、粘液状の物体だ。一般のRPGでは、たいてい弱い方のモンスターとして登場する。多くは、ダンジョンの浅い階に棲みついているのだ。スライムに対するには、魔術が効果的。ソードで対抗しても、あっさりかわされてしまうか、増殖されてしまうケースが多い。

なのだ。これらをすべてクリアしないことには、とても先に進めない。正確なマッピングさえすれば、おのずと行き先が見えてくるはずだ。

勇気を出して、いったん城の外に出てみる……これも重要だ。

岩が動く、草が消える……なんてのも、常識として考えておいた方がいい。

いずれにしても結末は近い。さあ、暗号を解け！



地図中の★はディスクット、Eはエネルギーを指している。足りない分のディスクットは、おそらく中央のくちゃくちゃの部分にあるのだらう。ここは城のなかである。ここに入るには、どこかで鍵を手に入れなくてはならないっ！

裏情報Q&A

Q エニックスの「ライザー」をプレイしています。けっこう長くやっているんですが、なかなか強い敵に出会わないんだ。今、レベル3なんだけど、いくら戦ってもちっとも経験値が上がらない。どうなってるの。(兵庫県 小林淳士)

A おそらく君はまだシーン1をプレイしているところだろう。なぜなら、シーン1ではレベル3までしか上がらないのだ。早くガムホールに突入してシーン2に進んでみようね。ちなみに、シーン2ではレベルは6が最高だよ。

ザナドゥ

●日本ファルコム
●PC-8801mkII SR、PC-8801、PC-9801、X1
●7,800円

IQ6時間

『ザナドゥ』のサブタイトルは『ドラゴン スレイヤーII』。つまり、『ドラ・スレ』の続編という意味も、多少ある。“多少”というのは、見た目が似ているだけで、内容が違うから。もう、プレイし始めてる君たちにはわかるよね。

でも、いくら内容が違うといっても、それは質の問題で、アクションゲームっぽく、何しろ理屈抜きに戦って戦って戦いまくるゲームであることに違いはない。

が、しかし、『ザナドゥ』では、正確なマッピングが、とーっても必要になっているのだ! というのは、まず第1にお店の位置を知っていなければいけないということ。戦えばお金や武器

などが手に入る。逆に傷ついてヒットポイントがグリーンと減っちゃうこともある。そんなときに、お店の場所を知っているのと知らないのとじゃ大違い、なってくるわけだ。

もうひとつの理由は、レベル2(2面)以降には、ワープゾーンがたくさん出てくるからなのだ。このワープゾーンは、飛ばされる場所は常に一定。だから、初めての場所ではビックリするけど、上手に使えばこの上なく便利。

というわけで、'85年11月号の1面目と、この3面目のマップに、自分でお店とワープゾーンを書き入れてください。絶対有効なこと間違いなし!

IQ10時間

次に、『ザナドゥ』で最高クラスの秘密について、チョリッとだけお教えしちゃいましょう!

その秘密とは、
「悪人は temple を追い出される!」

このひと言。といっても、ゲーム中に、こんなメッセージが出るわけじゃ

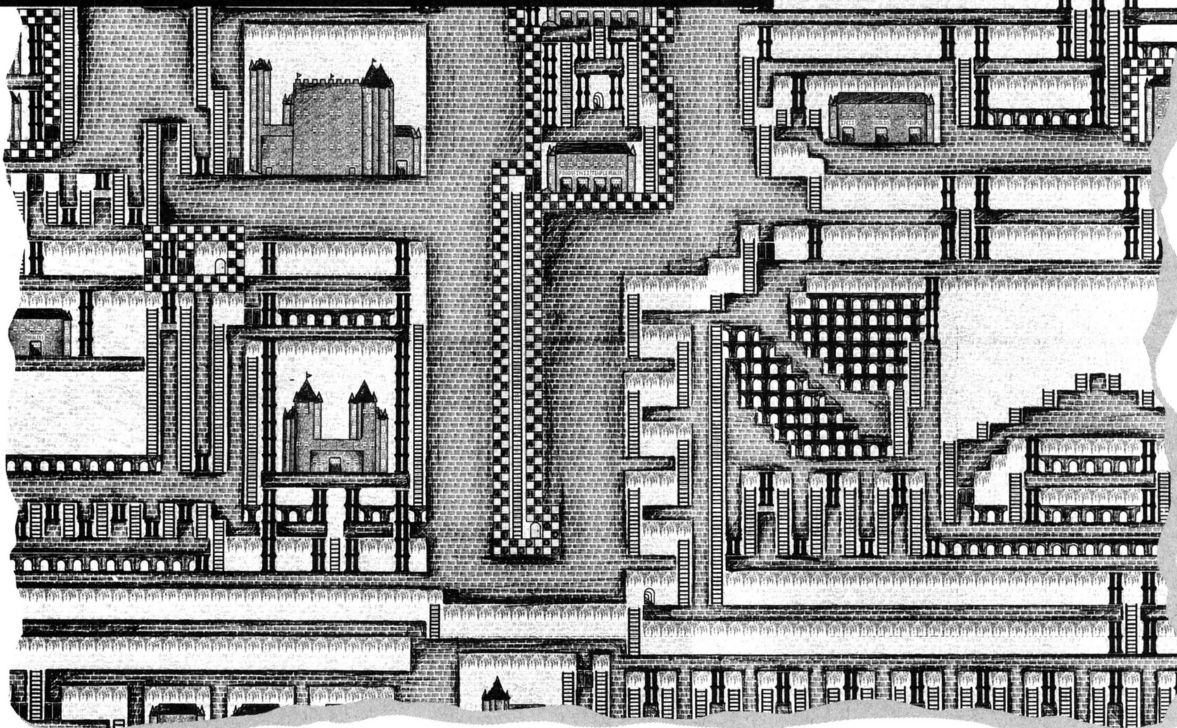
『武勇キャラコンテスト』
大募集だぜっ!

「どーだ、おれのキャラ強いだろっ?」とか、「もうレベル9まで成長したんだぜ」とか、友だちに自慢している君! 君たちがメジャーに活躍するコーナーが、ついにできたぞっ! 題して『武勇キャラコンテスト』。RPGのゲーム中で成長したキャラクターの成長度を競うコーナーだ。対象RPGは、国産品ならなんでもOK。証拠物件(キャラクターディスク、レベルが明らかになる写真など)を添えて、情報局まで送ってくれ。4月号から連載するぜ!

ないのであしからず。つまり、悪い人はレベルを上げてもらえないわけ。どうすれば、自分が善い人か悪い人か見分けられるか。そこまでは教えられないけど、こまめにステータスを見ていけば、必ずわかる。

悪人、善人の区別は、早ければ1面からでも現われるけど、普通は悪人が暴露するのは3面目ぐらいから。そうなると、善人に戻すのは大変。悪人と判断されたらレベルが低いうちに、もう一度初めからやり直しましょうね。

またまた大公開! このマップは第3面だ!



裏情報Q&A

Q 「ゴズミックソルジャー」はおもしろいんだぜー。でも、坂があるとは思わなかった。塔なんかどうでもいいから、軍基地での必勝法を! よろしく!(山口県 山本健次)

A 「塔なんかどうでもいい!」と言ってはいけない。らせん状になった塔の最上階には、まあ一人と最強の武器が隠されているのだ。軍基地での必勝法は、そのような、メチャコ強い武器を手に入れて、セーブしてから戦うことだ!?



レベル13っ!

デューク宮岡の

ダンジョンを撃て!

SHOOT 1

1983年、冬——。

真夜中の甲州街道を猛スピードで一路、笹塚へと疾駆する自転車があった。

肌を切り裂くナイフのような寒風の中を、なおその厚いクチビルに不敵な微笑みすらうかべながら、猛然とペダルをこぎつづける男——。

りんごのようなりりしいほっぺが、いやがうえにも燃えあがる青春を感じさせずにはおかenないこの若々しい快男児こそ、誰あろう、じつはオレだったリするのであった。

じっさい、オレは興奮していた。

笹塚に住む友人のイラストレーターD氏(仮に土居すあん、としておこう)からの電話が、オレの熱い血潮に火をつけたのだっ。

「ぐへへへ。アップル買っちゃったよ。いまからウィザードリィやるんだよ。ぐへ、ぐへ、ぐへ」

はつきりいって、ひでぶであつた。

オレは完全に秘孔を突かれていた。

『ウィザードリィ』のウワサは、某少年ジャンプ編集部のT氏(仮にトリシマすあん、としておこう)や、あの『ポートピア……』やオホーツク……』の作者H氏(仮に堀井すあん、としよう)たちから、耳にタコができるほど聞かされていた。

だがつい半年ほど前にFM-7を購入してしまっていたオレは、念仏のごとくFM-7史上最強説を唱えて、必死でアップルの誘惑から身を守ろうと努力していたのだつた。

土居すあんがオレを玄関口に迎える。

そしてオレは、アップルを見た。

いまとなつては信じられないことだが、初めての『ウィザードリィ』は悪夢だった。

気がつくくと死んでいた。

何かといえは墓がたっていた。

「わッ、出たっ! スケルトンだっ!」

「も、もう、呪文ないよっ!」

「ぐがッ。先制攻撃されてるよう!」

「ほげげげーッ」

こともあろーにダンジョンの1階の上にあがる階段のあたりを、わーわーきゃーきゃー逃げまどうばかり。

それでも午後9時から始めて明けがたの5時頃まで、土居すあんと2人でざっと40人ほどのキャラクターをつくりあげ、ひとり残らずあの世へ送ってしまったのである。

「もうだめだッ! わかんないやッ!」

吐きすてるよーに言い残して、土居すあんはベッドに横になり、あッというまにKATINOをかけられて眠りこんでしまった。

「フッ……。だがな、このオレはそーはそーはいかないぜッ!」

野性の闘争本能が思わず火を吹き、オレはキーボードの前で、孤独な1匹狼と化したのだつた。

午後2時——。

ようやく土居すあんが目をさます。

「あれ、まだやってたの?」

「ふっふっふ、土居すあん! 驚いちゃいけませんぜ! レベル5まであげましたぜッ!」

オレがアップルを買ったのは、おりしもその翌日のことであつた。

かくて我がFM-7史上最強説は、ダンジョンの彼方へと飛散したのである。

なお、その後の調査によって、土居すあんとオレがなぜかくのごとく苦労したかという原因が判明した。

なんと、『ウィザードリィ』和文マニュアルに、どえらい誤植が発見されたのだ!

レベル1(いちばんカンタン)の魔道師の呪文とレベル7(いちばんむずかしい)の僧侶の呪文とが、すぼぼ

ぼーんと入れかわっていたのである。

うおお、スタークラフトさんよッ!

オレは一生、忘れねーぜッ!

——というわけで、オレはいま『ウルティマⅣ』に熱中している。

いや、熱中していた、というべきか。

最初はスゲエすげえの連発だったんだけど、どーもイマイチ、かたたるくなってきたんだな、これが。

7人の仲間、8つのルーン、8つのマントラ、8つのストーン。ペルにブックにキャンドル、気球にホルンにホイールにミスティックアーマー……。

とにかく集めるものが多すぎる!

でもって8人仲間がそろっちゃうと、例のタクティカル・コンバットモードってやつがやたらめんどくさいッ!

とくにダンジョンの部屋の中での戦闘と移動は、ほとんどつきあいきれないぜッ。

ロード・プリティッシュさんよ、『ウルティマⅤ』では、そこんこもーちよっと考えてくれよなッ!

究極のロールプレイを、オレは待つてるぜッ!



裏情報Q&A

Q 『ザ・スクリーマー』の広告では、HPが65280までいってHCも65280となっているが、僕が買ったものはHCが25以上になるとマスタークラスとかいって、それ以上あがりません。なぜですか?(静岡県 斉藤公彦)
A たしかに広告ではそうなっているようですね。でも、このソフトって開発が遅れてたでしょ。広告に使う写真は開発途中のテスト用だったわけ。HCは25、HPは255が最高で、それ以上にはなりません。君のソフトは正常なのです。



ドクター

Dr.アライの RPG クリニック

人気ソフトで
一発完治だあつ!

いくら木をつついてみても、
3人目の妖精は出てこない!?

ハイドライド

このゲームの目的は2つです。ひとつは魔王バラリスを退治すること。もうひとつは、3人の妖精に姿を変えられた女王様を探し出すことです。

バラリスを倒すことは、けっこうみんなやってますね。ところが、3人の妖精が見つけれない。こういった症状を訴える人が多いようです。では、妖精は何人か見つけましたか? エッ、

2人? ヨロシイ。ここまでは簡単に見つかります。問題は3人目です。

ハッキリ言って、3人目の妖精は木に隠れていません。最初に行くことのできる島上で「ウィザードの攻撃を5回受けて、そののち斬る!」。これでOK。あなたは立派に『ハイドライド』の勝者になれるでしょう。



便利アイテムを使うには、
まず、手に入れなくちゃ!

メルヘンヴェール・I

『メルヘンヴェール・I』で3面以降に進めない、という症状を訴えるあなた。はっきり言って病んでいます。が、まだ症状は軽いようですね。

あなたの病気を直すには、様々なア

イテムが必要です。最近の某マイコン誌に、数々のアイテムと効用がでています。それらを見せられながら、自分では手に入れない。このジレンマがストレスとなっているんですね。

そんなあなたのための処方がコレ。本邦初公開の“アイテム入手法リスト”を服用してください。

アイテム	出し方
アイテムマニュアル	その面の岩のどれかを壊す
キャラクターマニュアル	その面の岩のどれかを壊す
アンプロシア	3面目のルベルス・ホッグメンを殺す
オムニアのマント	夜の世界のどこかに落ちている
フェスティノー	ストルージュオを全部殺す
ランプ	木のそばで、動かずに止まっているメメール(1匹しかいない)を殺さないようにして木にさわる
剣	3面目のある場所で、モルトゥースを殺す。そののち、ある特定の岩を壊す
リボル薬	4面目のある場所で、アンシリコートを殺す。そののち、ある特定の岩を壊す

秘密のドアに
隠されている
地下への入り口を
探し出せ!

ブラックオニクス

このソフトについては、もうほとんどのマイコン少年がご存知でしょう。ところが、初心者はもちろん、オニクスを見つけた、という人でも知らないような“落とし穴”があるんですね。

地下への入り口は、井戸1カ所と墓場に4カ所。これがオニクスプレイヤーの常識ですが、実はもう1カ所あるのです。地上のマップ(自分で書いた物)をよく見てください。ホラ、2マス空いてるでしょ。そこが隠し扉になっているのですよ。この扉のありかさえわかれれば、無理して大ダコのいる井戸から入ることもありません。どーぞごゆっくり、B1~B4をお楽しみください。

裏情報Q&A

Q 『ファイヤークリスタル』、『ワイアード2』、『サイキックシティ』をやっています。『ファイヤークリスタル』は、今4階です。どういわけか、魔法じゃない方の経験値があがらないので苦戦しています。(愛知県 山内朋浩)
A チッチッチ。君は考え違いをしているな。『ファイヤークリスタル』では、「魔法じゃない方の経験値」は上がらないのだよ。戦士のレベルは「ブラックオニクス」のまま、魔法使いを育てなさい。『ムーンストーン』に役立つのだから。

付録のマップには出ていない 8階のマップを公開しましょう

リザード

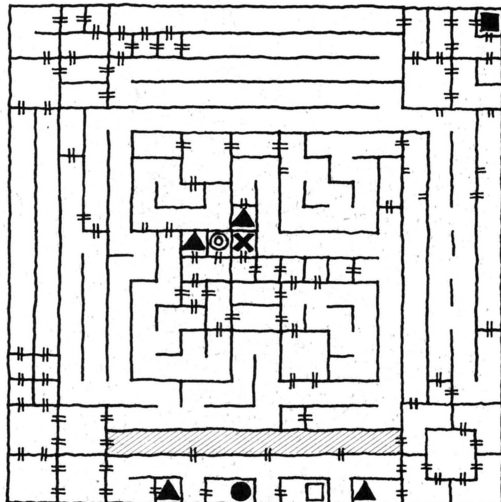
ちょっと古いけど、『リザード』のマップを公開しましょ。古いというのは最初のPC-6001mkII版のことで、PC-8801用などは、まだ発売されて日も浅いから、そちら方面のプレイヤーの方にはとーってもお役に立つはずです。

とはいえ、さすがに1階や2階のマップでは、「あのワニ男がかわいい!」というほど病気が進行しているあなた

には効かないでしょう。付録に1〜7階までのマップも付いていることですし。

というわけで、今回の処方箋の内容はソフトの付録には付いていない、8階のマップであります。

ワナやアイテムの位置はぼかしてありますが、薬の服用のしすぎは身体の毒というもの。自分で身体を動かすことも忘れずに!



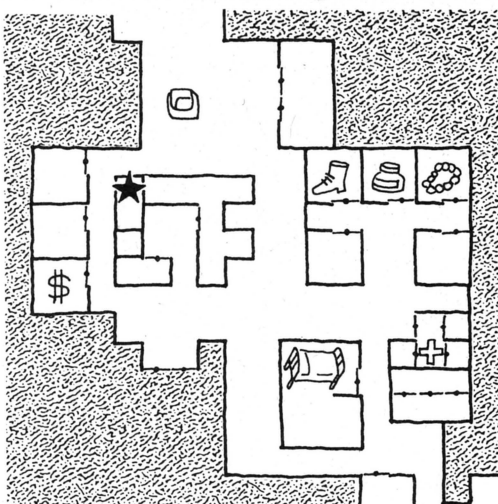
ペンダントとパスワードが、 すべての謎のカギなのだ!

アイテム	効用
バチルス・クリーナー	体内にしみ込んだ毒ガスの毒素を中和させる
バチルス・センサー	落ちているアイテムの毒の有無を判別する
サウンド・バリアー	特殊な音波を発信し、モンスターを寄せつけないようにする。しかし、あまり長時間の使用はできない
ゲストIDカード	これを“つかう”と、他のスクリーマーが現われ、一瞬のうちに出口へ戻れる、とても便利なカード
EXカード	どんなパスワードドアも、これさえ持っていれば、すべてフリーパスのオールマイティカードだ
レベレーションリング	最後の謎を解くために必要。これを持ったまま3、4、5階のある場所を通過すると重要なメッセージが!
パスワード	2階以上に出現するパスワードドアの番号は4種類のみ。壁に現われるメッセージを元に解読しよう
ペンダント	白いペンダントはどんどん交換してみよう。6階に行くのに必要な、赤いペンダントを手に入れるのだ

ザ・スクリーマー

あなたのレベルはいくつですか? レベル25(MAX)未満の人は、出直してきてください。このソフトは、レベル25=マスターハンターになるまでは戦うことが一番身体に良いのです。

さて、レベルは25になったが、先の展開が読めない、という方。多いですね。この症状の場合、「パスワードドアが開けられない」という症状を併発していることが多いようです。それらを直すためには、とりあえず、ひとつだけパスワードを探し出すこと。それに、首屋でもらった白いペンダントを会話しつつ物々交換すること。これでクレイさっぱり先へ進めるでしょう。



ここは君たちが
作るページ
なんだぜ!

情報大募集

さて、RPGのなんでもかんでも情報は、ためになったかな? これからも有益な情報を大だし小だしにして、どんどん提供していきたいと思うので、よろしくね!とあえす、今月は連載1回目ということで、編集部からの情報提供がほとんどという形だったけど、来月からは読者のみなさんからの情報も取り入れて、ピンピンに構成していきたいと思う。そのためには、君たちの協力が必要!! RPGに関する質問、情報、内輪ネタ、なんでもけっこうだから、どしどし編集部あてにお便りください!それから、武勇キャラコンテストの方だけど、こちらもよろしく。4月号からゲーム別に優秀者を発表していく予定だけど、月間最優秀者には、希望のRPGを1本進呈しちゃうつもりです。みなさん、奮起してください!!そんなじゃ、来月も期待しててね。最後にもろもろの送り先です。
〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル(株)アスキー
ログイン編集部「RPGなんでもかんでも情報局」係

裏情報Q&A

Q あの一、ところで、僕はあの「ウィザードリィ(Apple版)」を今、やってるんですけど、「GOOD-NINJA」というものは、
A どのようしたらできるのでしょうか(11月号133ページ、画面写真参照)。(北海道 特陽次郎)
フレンドリーグループのモンスターに会ったとき、何もせずに「LEAVE」するとエビルからグッド、またはその逆に、
キャラ(忍者に限らず)の属性が「ランダムに」変わります。これは日本版は1から、アップル版はII以降で起こります。

Dungeon of Britannia

ダンジョン・オブ・ブリタニア PC-8801シリーズ・FM-7・X1・SMC-777



——いよいよ物語は佳境に入ってしまう——

どうもどうも、長らくのごぶさたでした。“ダンジョン・オブ・ブリタニア”シナリオその2が完成しました。えっ、ずいぶん待たせてくれちゃったじゃねーかですって？ まあそんなにお怒りにならないで、そこは月刊誌のつらいところ。待つ身より、待たせる身のつらさというじゃないですか。私も、それはそれは気をもんでいたんですよ。早くおとどけしたいなーって。

まあ、こうやってシナリオその2を

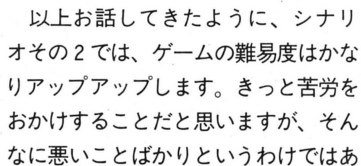
キチンとおとどけてるんですから、お怒りをしずめてくださいましな。ところで、クリスタルロッドはもうお持ちですね？ えっ？ まだお持ちでない……。それは困りましたねえ。シナリオその1でクリスタルロッドを手に入れないことには、次のシナリオに進めませんことよ。

それじゃ、まだの人はウサギ飛びでグランド3周して、もう一度シナリオその1を続けくださいね。もう終わっ

た人はそのまま教室に残って、お話を聞いてくださってけっこうです。

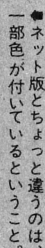
さあ、いよいよ物語も佳境です。クリスタルロッドも手に入れたし、リリクスを救い出すのも時間の問題。おっとどっこい、早合点はきんもつですよ。そんなにウマくはいきません。このシナリオその2では、またまた新しいモンスターも登場してくるのです。それもスグー強いヤツが。気を引きしめてかかりましようね。

次に、モンスターについても少々お



さあ、これで私の説明は終わりです。あとはみなさんの頑張りひとつです。このあとには、シナリオその3も待っているわけですから、まだまだ先は長いような気がしますけど、千里の道も一歩から、三歩進んで二歩さがる。もう少しのしんぼうです。さあ、手と手を取りあって、最後の最後までお付き合いくださいな。ねえ、みなさん。

対応機種は、今のところPC-9801シリーズのみだが、この先、他の機種にも移植が行なわれる可能性もある。たぶんこの号が出る頃には、もう発売されていることと思う。気になるお値段は12,800円。少々お高いが、それだけの価値はきっとあるよ。





自分のソフトにわざと バグを入れて捕まった男

あいも変わらずカリフォルニアでは、少年のコンピュータ不法侵入事件が後をたたない。先日、ある少年グループが、チェイス・マンハッタン銀行が使用しているインタラクティブ・データ社のコンピュータファイルに侵入したことが発覚。銀行のファイルということもあってか、なんと40人ものFBI捜査官が出動して、少年たちのコンピュータシステム、いっさいがっさいを没収したという。

チェイス・マンハッタン銀行では、FBIは事を大げさにしすぎていると、あたかも少年たちをかばうかのような主張をしている。信用第一の銀行とあっては、たとえあったとしても、たて前上、「被害甚大！」などとは口が裂けても言えない。だもんだから、蚊が刺したほども感じませんヨ、なんて顔をしているのだろう。

一方、同じカリフォルニアでも、被害者一同、メチャクチャに頭に来ている事件がある。こちらはちょっとばかり特殊なケースで、なんと、プログラマーが自分のプログラムに、わざとバグを入れて売ってしまったというものだ。

ブライアン・アトサットというプログラマーは、クリエイティブ・ペリフェラルズ・アンリミテッド社に“Time-Trax”というコンピュータ予定表プログラムを書いた。ところがそれには、アトサットが意図的に書き込んだバグが隠れていたのだ。

“ウォーム”(うじ虫)とアトサットが呼ぶそのバグとは、プログラムをランさせた回数をカウントして、ある一定の回数に達すると、アクセス用暗証コードが変わって、使用者本人が二度と自分のデータにアクセスできないようになってしまうというもの。

「アトサットが、なんでまたこんなことをしたのか、私には理解できない」と、クリエイティブ・ペリフェラルズ・アンリミテッド社の社長セイガー氏は語っているが、アトサットはそもそも、この会社の創設者のひとりで、一時はセイガー氏と共に、会社の発展のために働いていたのだ。

ところが、給料の支払いなどのトラブルからアトサットは会社から独立。フリーランスのプログラマーとして、会社でプログラムを提供していた。どうやら、金銭的なトラブルによる、アトサットのいやがらせという線が強い。

「プログラムにバグは付き物」とはいうものの、やはりバグが出たら常識的なプログラマーの心臓は縮みあがる。それをわざと書いてしまうとは、この男、特攻的いやがらせ精神の持ち主だ。

ロックのLPに年齢制限? かんべんしてヨ、お母さん

「ロックのレコードジャケットに、年齢制限の表示を！」

近頃のロック、特にヘビーメタルの歌詩が、社会的、性的に、あまりにも暴力的すぎて、子供たちに与える影響が大きいため、アメリカのお母さんたちが米議会に对策を申し出た。そして、ついにワシントンの上院公聴室で、上院議員の先生方主催によるロックコンサートならぬ、ロック公聴会が行なわれた。

ヘビーメタルの歌詩には、確かに暴力、強姦、サドマゾなどを称賛するようなものが多い。お母さんたちは、特に歌詩のどぎついものは、Xレイト(成人向け)またはRレイト(17歳未満はダメ)の表示をレコードジャケットにつけ、すべてのロックレコードのジャケットに、外から見えるように歌詩を印刷することなどをレコード会社に要

求しているのだ。

上院議員たちは、その後、フランク・ザッパを始めとする、著名なロックアーティストと会談した。もちろんそれは、古くから続けられてきたボルノ問題と同じく、「害だ」、「表現の自由だ」の堂々めぐり。

この先ど一なるのか、まったく行く先が見えないこの騒動。日本への影響は、というと、英語のロックを聴いて意味のわかる子供は、ほとんどいないから、まず無いといっていいだろう。でも、わからないからって、メチャクチャ卑猥な言葉を絶叫するレコードを聴き続けたら、子供たちは悪い言葉ばかり憶えてしまう。これもちょっと考えものだ。

ちなみに上院議員との会談には、フォークソング歌手のジョン・デンバーも顔を出した。ヘビーメタルとは無縁のような彼だが、彼も表現の自由を主張する一人。アメリカのあるラジオ局は以前、彼のヒット曲“ロッキーマウンテンハイ”が、ドラッグ常用者の幻覚を歌ったものだと放送禁止にしたことがあるという。ここまで来れば、ナンセンスもいいところだ。

Apple社の新製品 本当に発売されるの!?

最近のApple社のニュースといえば、「Apple社、大幅赤字」とか、「今年中に各工場でレイオフ」などという、暗いニュースばかりだったが、やっと明かるいウワサが入ってきた。

前々から出るといわれながらも、諸々の事情で発表が遅れていた新型のMacintoshが、1月に発表されるというのだ。これは“ターボMac”というコードネームで呼ばれていたもので、正式名称は“Macintosh XL”に決まったようだ。

現行のMacintoshのメモリーが512KBしか

ないことで、ユーザーから不満の声が上がっているが、このMacintosh XLは本体メモリを1MBに増すことでこの悩みを解消している。

また、モニター画面もぐーんと大きくなって14インチになるそうだ。大きくなるだけではなく、解像度もアップして、よりハイレゾリューションになるということだ。

もうひとつApple社の新製品のウワサ。Apple社では今年中にApple II シリーズのポータブル版を売り出す予定があるという。ポータブルといえば、Apple IICがあるはず、といわれそうだが、今回のものは完全なポータブルマシンになるという。どうやらエプソンのHC-20のような、ニッカド電池を電源として、大型のディスプレイをキーボードにくっつけたタイプのポータブルになる予定。形状も、HC-20などのハンドヘルドマシンに似たラップトップ型になるというウワサだ。

空き缶回収マシンの意外なまでの大きな功績

この冬のニューヨークの話題は、AIDSとゲイとストリート・レジデント。テレビのニュース番組では、この3つの話の出ない日がない。

AIDSの感染を恐れて、人々はレストラン

のトイレや公衆電話の使用に大変に気を使っている。さらに、AIDSはホモセクシュアルの人々の間から流行しはじめたことから、マンハッタンゲイ専用バーが、AIDS汚染の拠点であるとして、次々と閉鎖された。

「もし自分の息子がゲイだったら」というタイトルのレポートがシリーズで行なわれたり、AIDSとはまた別に、ゲイは大きな社会問題になっている。

上の2つとは直接の関連はないが、ストリート・レジデントも、それらと同等の大きな問題とされている。ストリート・レジデントとは、路上居住者つまり、住む家も家族もなく、道ゆく人に小銭をねだったりしてその日暮らしをしている人々のことだ。

ホームレスとも呼ばれる彼らは、数年前までは街のゴミのように思われ、公園や地下鉄の駅から追い出すことだけが、問題の争点となっていた。しかし、今日では少々人々の関心は人道的観点に移ってきたようだ。

先日、CBSで放送されたドラマ「STONE PILLOW」(石の枕)では、ルシル・ボールが、過去に実在したホームレスの女性の半生を演じて話題になった。そこには、彼らが求めているものは保護ではなく、誇りある仕事なのだという主張が込められていたように感じられた。

もちろん、ホームレスの中には、あえて安直なその日暮らしを送る者も少なくないが、何かして働きたいという意欲を持つ者たちは、あの手のこの手の商売にトライしている。

そんな彼らのための新しい仕事口というのではないが、ニューヨークの街のあちこちに、近頃見慣れないマシンが設置されはじめた。

Auto Redempting Machine(自動払い戻し機)などと呼ばれるそのマシンは、空き缶を入れると5セント出てくるというもの。アメリカでは、コーラやビールを買うと5セントのデポジット(缶代)を含んだ料金を払わされる。缶のリサイクルと街の浄化を狙って行なわれている制度だが、これが意外にも、一部のホームレスの働き口ともなっているのだ。

昼食時間後の公園など、これまでは空き缶の山となっていたところが、どこよりもきれいに掃除されてしまう。缶集めもプロになると、昼食時間が終わるのを大きなビニール袋を持ってじっと待ち、人がいなくなると同時に出勤して、嵐のように缶を持ち去る。

それを、マシンにほうり込んでお金を受けるのだ。

彼らのお陰で、今ニューヨークの街には空き缶がひとつも落ちていない。ところで、コカコーラ・ボトラーズが、今度プラスチックの缶に入ったコーラを売り出すと発表したのを、ご存知ですか? 再び彼らが失業し、街にプラスチック缶の山ができるなんてことはありませんように。

本物はいらないけどデモバージョンがほしい!?

ソフトウェアは高い。特にビジネスソフトなどとなると、十数万円なんてザラ。だから、データベースソフトを買おうと決めたら、ありとあらゆる情報をかき集めて、必死になってどれにしよーかなア、とやるわけだ。ちょっとテストランができれば、話は早いのに。

そこで、ソフトラック・システムズ社は、マネージメントパッケージ「Micro Track」のデモバージョンを50ドル(約10,000円)で発売した。この他にも、デモやテストラン用のソフトウェアを安く売り出すメーカーが増えているようだ。

デモバージョンって、ソフトのミニチュアみたいで、なんだかコレクション心をかきたてられる。本物より、こっちの方が魅力的だなんて人も、少なくないのでは?



アメリカ・ゲーム事情

新ウィザードリイの登場!

今回は、まず挫折報告から。

やっぱり『ウルティマIV』は手ごわい。ルーンやらマントラやらブックやらキャンドルやら集め回り、夜中に世界をうろつき回ってマンドレイク、ナイトシェイドをかき集め、気球やら船やらに乗って八方手をつくしたものの、もうあきまへん。ちょっと正月休みでもいただいて、頭を冷やさせてもらおう。

しかし、これも一部、ログインが悪いのだ——いや、アップルのソフトがと言うべきかもしれない。例年クリスマス・シーズンになると、このときとばかりにログイン・サンタが新作ソフトをいっぱい袋につめてやってくる。おまけに今年は、RPG、アドベンチャーゲームの当たり年。ぼくの目の前には、すでに10本以上の話題作がうず高く積み上げられている。これで仕事さ

えなければ至福の時がすごせるのだが、世の中そんなに甘くない。遊び(ゲーム)でも、こちとら仕事というワクがはまっている。ゲームブックを作り、“トラベラー”を訳し、もちろんSFのお仕事もして、それからこのソフトの山を見ると、いかに『ウルティマ』といえど、いったん挫折したら再挑戦という気持ちは消えている(学生諸君、現実にはキビしいのだぞ!)

——とはいえ、ホンネの真相は別なところにもある。何と、この『ウルティマIV』にまっこうから強力なライバルが出現し、そちらにも時間を食われているのだ!

作品の名は『バーズ・テイル』。といっても鳥の尻尾ではなく、Bard's Tale(吟遊詩人の物語)という粋なタイトル。エレクトロニック・アーツ社の今冬の

切り札のロールプレイだ。

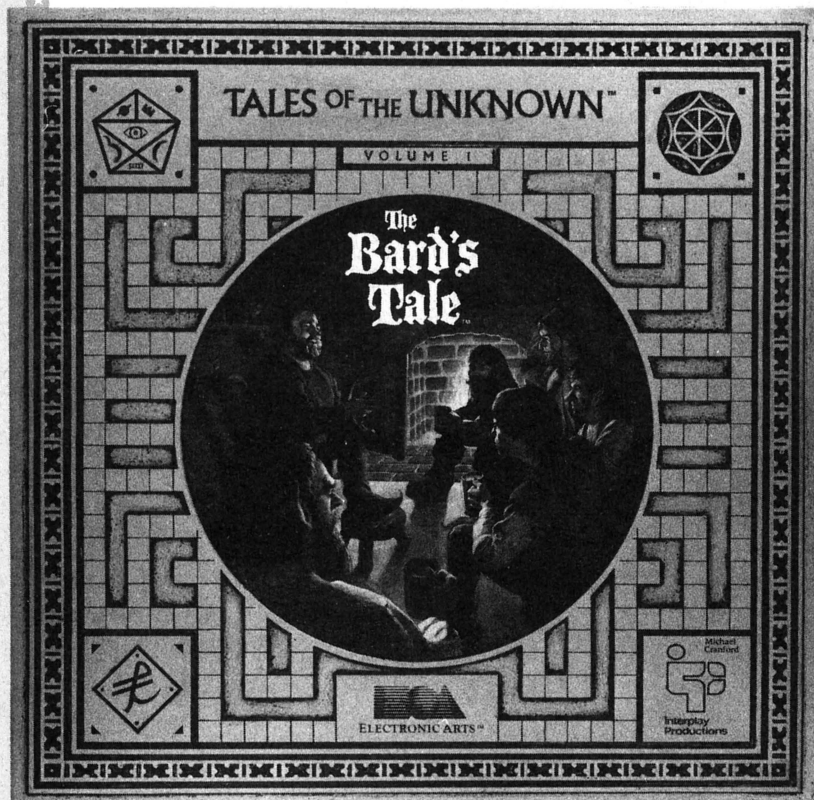
世の中よくしたもので、ひとつの存在があまりにも頭抜けてくると、それを阻もうとする力も働く。コンピュータRPGの世界でこれだけ熱狂的なファン層が形成されたのも、やはり『ウルティマ』、『ウィザードリイ』というズバ抜けたソフト2本がライバル関係にあって、良い意味の緊張感を保ってきたからだろう。I、II、III、と両者はそれぞれ足並を揃えて発売され、『W』、『U』間の優劣論争はいつもRPGファンの話のタネだった。

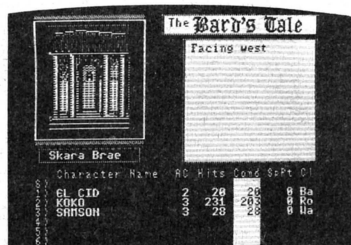
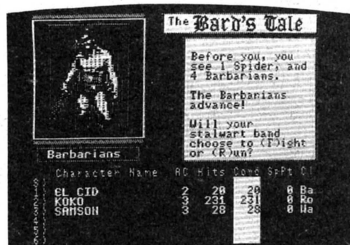
ところがIVに関しては、『ウィザードリイ』の方が諸般の事情からズッコケてしまい、『ウルティマIV』の単独発表、天帝(ロード)ブリティッシュは我が世の春という感じになってしまった。『U』ファンに後ろ指をさされて、悔し涙にくれている『W』ファンの人も大勢いるにちがいない。

そう思っていたぼくは、ふと新作ソフトに貼ってあるラベルに目をむいた。そこにはデカデカと“ウィザードリイ・ファンよ、喜べ!”と書いてあるではないか。なんだ、なんだ、なんだという感じで、あわててパッケージを破り、中を調べていくにつれ、徐々に感動が高まってきた。

こいつは、正真正銘の『ウィザードリイ』シリーズだ。

しかも、パワー・アップしている。128Kをフルに使えば(64Kでもゲームだけなら可能)、地上の街並がスクロールし、キャラクターやモンスターがカラー表示で一部動くのだ。ゲーム・システムの主要部はほとんど同じだが、キャラクター・クラスが10種類に増え、魔術は4系統、計85種類にものぼる。何よりすごいのは、単一ダンジョンではなく、スカラ・ブラというひとつの街をまるごと作り上げ、地上での冒険がいろいろ行なえると同時に、ダンジョンも、地下倉庫、下水、地下墓地、城、塔など、現実の場所のように点在





していることだ。そして、その量を合わせると、驚くなかれ、広さは『ウィザードリィ I』の2倍以上。まったく質量ともに、〈ウィザードリィ〉シリーズの後継者といって、何ら遜色はない。それが『バーズ・テイル』だった。IVが出ないので、腹を立てていた友人などは、これを見てひと言「ウィザードリィ3.5だな」と言ったきり機械の前にすわって動かなくなってしまった。やれやれ、これでまた寝ていた病人を起こしてしまった……。

が、それも無理はない。ここまで書かないで来たけれども、このソフトにはファンに随喜の涙を流させるとっておきのオプションまで付いているのだ。あろうことか（形容句がだんだん減ってきた）、このゲームでは〈ウィザードリィ〉シリーズのキャラクターを、そのまま持ち込んで使えるのだ（なんなら『ウルティマIII』すら使える）。

ことここに到って、ぼくはかなりのショックを受けた。コンパチブル・ソフト？ かつてマイクル・ムアコックという作家がエルリックをはじめとする自己の別シリーズの人気キャラクターを、ひとつの作品で一堂に会させてファンのど肝をぬいたことがあるけれども、それと同じ思いだった。

これだけ凝った仕掛けが用意してあるなら、ソフト自体がクズであるはずがない、という確信がもてた。

さっそく、キャラクターを6人ばかり作って、実際に遊んでみる。何も最初から〈ウィザードリィ〉や〈ウルティマ〉の勇士どもの力を借りなくたって、スカラ・ブラの街の様子くらい簡単にわかるだろうと思ったからだ。ちなみに、わかっている状況は、このスカラ・ブラが黒魔術師マンガーの手中にあり、プレイヤーはキャラクター

たちを使ってマンガーを探し出し、街から手をひくように説得しなければならない——というものだ。「説得」なんて書いてあるけれども、どうせ血みどろの戦いになることはわかっている。望むところだ、とアドベンチャー・ギルドから外へ出てみた。カラー3D処理の街並が一步進むごとにゆっくりと動くのは実にリアルだ。しかし、この街は広い。パッケージに印刷してある地図を見て、かなりびっくりしたもののだが、現実歩くととなると、とてもこの地図なしでは不可能だ。まず、手近にある武具店に当然のごとく向かう。冒険の用意を整えて、さあ出かけようとしたら、いきなり敵に出くわした。コホルドが5匹、何だ大したことないやと思って、戦ったら、これが強いのか、前列にいた3人がたちまち体力を3分の1近くに下げられてしまった。このゲームでは題名どおり吟遊詩人が大きな働きをすると書いてあったので、ここぞとばかりに歌を唱わせた(!)のだが、大した効き目はないらしい（レベルが低いものね）。

これはいかんと思って、〈ウィザードリィ〉で習い覚えた宿屋に向かう。とにかく傷の手当てをしなければ（吟遊詩人だけは、自分の歌声で傷がなおる。許せんやつだ）。ところが、このゲームでは街中でモンスター類と何回も遭遇するのだ。もっとも、逃亡（ラン）コマンドが比較的によく効くので、何とか

宿屋にまではたどりつけた。そこに酒場がある。

「おい、酒」

「はい、何にしましょう。エール、ビール、ハチミツ酒、ジンジャー・エール」

「ん？ ジンジャー・エールだって。そいつにしようか」

「あはは、冗談、冗談。そんなのあるわけありません、女子供じゃあるまいし。ところで、お客さん、他の店でワインは飲みましたか？」

「いや」

「何でもラッキール通りの店ではワインを出すそうで、そいつを頼むと、おもしろいことになるって話が……」

——と、まあ若干構成しなおしたけれども、この宿屋は傷をいやすのではなく、噂を聞きこむ酒場だったのだ。どうも傷をいやすには寺院へ行かねばならないらしい。扉を開けて外へ出た瞬間、きわめつきの驚きが待っていた。外が暗い！ 何とこのゲームでは、時間経過をちゃんと外の明るさで判別できるようにしてあるのだ。注意してみると、朝、昼、夕方、夜で周囲の空の色が異なっている。

うーむ、まいった……。

現実にはこの作品、キャラクターを一から育てるのは難しすぎ、『W』や『U』の4～5レベルを移しかえて始めるのが、いちばんのようにも思えたが、とにかく傑作の太鼓判を押してもよさそうだ。

かくして『ウィザードリィの逆襲』はなった。後はロード・ブリティッシュの、これまた『メビウス』、『オートデュール』での再逆襲を期待しよう。

The Bard's Tale/Electronic Arts

Wizardry® Fans, Rejoice!

- Twice as big as a Wizardry Scenario.
- 85 new magic spells.
- Optimized to take advantage of 128K if you have it.
- Lets you use your Wizardry and Ultima characters.

Wizardry is a trademark of Sir-Tech Software, Inc.



オールザット ウルトラ科学

連載第11回

旨い日本酒の話——中編——



文／鹿野 司(サイエンスライター)

オラオラオラ
日本酒を飲まんかい!!



あーあ
完全に自分に
酔っとるな

最近、若い連中の中でイッキ飲みというのがはやっている。お調子ものがイッキ、イッキと囃し立てられ、つがれた酒を一度に飲み干すのである。このような酒の飲み方は、鹿野センセイも担当編集者も嫌いだ。酒は、じっくりゆっくり味わいながらいただきたいものである。読者のみなさんも真似しないよーにね!! というわけで、旨い日本酒の話もいよいよ佳境に入るかと思いきや、さらにもう1回つづくのであった。

前回は、本当に旨い日本酒の話をしようと思っていたんだけど、スペースの関係で、本論まで行けなかったなあ。

だけど、今回は、たっぷりと日本酒の偉大さ、凄さ、旨さ、リッパさ、やっぱし日本酒は日本人のための酒なのさ、などについて語ろうと思う。

念のため、もう一度いっとくけど、ここで語らんとしている日本酒を、そこいらにある不味いモンと、おなじと考えないように。知ってる人には、最初にごめんしとくけど、日本酒の中には、貴方の常識を越えた、めっちゃくちゃ旨いものがあるのだよ。

ワシは、「日本酒が嫌い」という不屈き者を、ただ単に本当に旨い日本酒を飲んだ事がないだけだ、と断定しちゃう。

いや、ほんと。本当に旨い日本酒を飲むと、世界観が変わりますぜ。そこ

には、貴方の知らない世界があるのだ。

と、これだけ言っておいて、まずは日本酒がいかに偉大か、という話から始めよう。

まず、これは余り知られてない事だと思うけど、日本酒は世界の醸造酒中、最もアルコール濃度の高い酒なのだ。

もちろん、ウイスキーとか、ブランデー、ジン、焼酎などのスピリッツ類、つまり蒸留酒は、40とか50%のアルコール濃度を持っている。だけど、こういう酒は、蒸留によって、アルコールを濃縮しているから、これだけの数字になっているわけだ。

ところが、日本酒の場合、微生物の発酵だけで、世界の醸造酒の常識を大きく上回る、アルコール濃度を達成できるのだ。

日本酒のピンをみると、大抵はアルコール度数が、15～16%の間と表示さ

れている。一方、ワインは10～12%、ビールにいたっては、5%前後でしかない。

ワインは、比較的高いアルコール濃度を持っているけど、これはワインが果実酒だからだ。アルコール発酵は、酵母が糖をアルコールに分解するプロセスだから、果実に糖がたくさん含まれている分、アルコール濃度が高くなりやすい。

一方、穀物を使った醸造酒では、アルコールはせいぜい5%止まりというのが、世界の常識なのだ。

ところが、日本酒は、米を使った穀物酒であるのにもかかわらず、16%というとんでもない値になっている。いや、それどころか醸造段階の日本酒のアルコール濃度は、20数%にも達するのだ。市販の酒がそれよりアルコール濃度が低いのは、出荷の段階で水を加

えて、味を整えているためだ。

何でこんな事をするのかというと、お酒を貯蔵するには便利が良いからなんだよね。

ワインなんかは、貯蔵して古くなればなるほど、熟成してまろやかな味になることは知ってるでしょ。日本酒の場合も、同じような熟成プロセスがあって、一定期間貯蔵したほうが味にまみが出る。

日本酒は、原則として作ってから、一年以内に飲んでしまうもので、あんまり長くは貯蔵しない。だけど、出来たての酒は、味がまだ「若い」といって、それよりも、半年くらい寝かせたものが良いとされている。ま、ほくは出来たての酒も、凄く好きだけね。

実をいうと、もともとは、日本酒は年中飲むものでは無かったんだよね。日本の「食」というのは何でもそうだけど、ちゃんと季節があった。日本酒も同じで季節の飲物だったわけ。

それが今では、大手の工場が年中作っているから、季節感なんてなくなっちゃったんだよね。

日本酒が造られるのは「寒仕込み」といって、10月の下旬から、翌年の3月までの冬の間にだけにかぎられる。とくに、寒い時期に仕込まれた酒ほど旨くなる。中小の地酒メーカーは、今で

も寒仕込みが普通だ。

これを、半年くらい寝かせて、10月あたりから、一般に売り出す。

この酒は、遅くとも翌年の春までには全部飲んでしまっって、夏場は酒は飲まない、というのが酒の一年のサイクルだったわけだ。

もっとも、いまは寒仕込みをするところでも、半年の熟成期間を置かずにとんどん出荷しちゃうから、夏場だけ売ってない酒っていうのはない。

ただ、その場合は冬に仕込んだ酒を貯蔵しながら、その一部を少しずつ売っているわけで、当然10月あたりに出てくる酒が「旬」で一番旨いことには違いがない。

しかし、一度に大量に造った酒を、半年も貯蔵しておくのは、いかにも大変だと思うでしょ。そこで、醸造段階の原酒の、アルコール濃度の高さが役に立つわけ。

濃度が高いということは、量が少ないということだから、貯蔵スペースが少なくてすむ。この辺の事情は、市販のオレンジジュースなんか、たいいて濃縮還元果汁であることと似ている。ジュースは、外国から船で運んでくるわけだから、なるべくかさの小さいほうが運賃が安くつくわけね。

もうひとつ重要なのは、アルコール

濃度が高いから、ほとんど殺菌の必要がないということ。なんつったって、アルコールが20%以上もある所で生きられる生物なんてそうはいない。つまり、腐りにくいわけだ。

ちなみに、「原酒」といって売られているものは、出荷段階で水を加えていないから、アルコール濃度も普通のお酒より高いはずだ。

なんの話をしていたんだっけ？ ちょっと、ネストが深くなり過ぎましたな。そうそう、日本酒は世界で一番アルコール濃度が高いお酒だという話だった。

しかし、一体どうして日本酒のアルコール濃度が、そんなに高いのか不思議でしょ。この理由がすごいんだよね。もう天才。

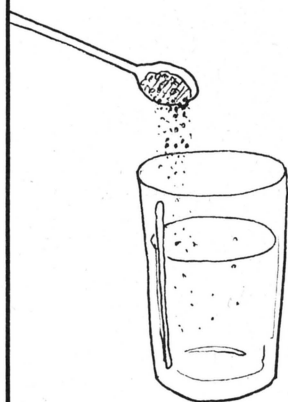
さっき、ワインは果実が原料で糖の量が多いから、アルコール濃度が高くなるといったけど、あれは正確な表現じゃない。果実は、アルコール発酵するのに、ちょうど良いくらいの糖の濃度をもっているというのが正確だ。

糖の量というのは、多過ぎて困る。ジャムとか、砂糖漬けのものは、防腐剤がなくても余り腐ったりしないけど、これは糖の濃度が高いためなんだよね。

つまり、糖の濃度が高いと、浸透圧で微生物の体液が外部に吸いだされてしまうから、細菌は繁殖できなくなる。

昔(昭和20年ごろ)の酒の飲み方

① 酒(カストリ焼酎)に
トウガラシ粉をいれる



② 飲んだらすぐに
町内を全力で走る



③ すぐに酔っばろう



今の酒の飲み方

① イッキ飲みをする



② すぐに酔っぱらう



③ 酒のウマイマズイを 言いだしたら 人間、年をとってきた 証拠でしょうな。



もちろん穀物には、果実ほど糖は含まれていない。

そのかわり、穀物のでんぶを糖に分解するプロセスがある。ビールは、これを麦芽に含まれている糖化酵素を使って行なっている。

だけど、この方法じゃ、いっぺんにでんぶが全部糖に変わってしまって、糖の濃度が高くなり過ぎる。つまり、アルコール発酵を行なう酵母が、砂糖漬けになって余りアルコールを造れなくなってしまうんだよね。

日本酒の場合は、米のでんぶを分解するのに、黄麹菌という麹カビを使っている。米に麹カビを生やしたものを麹というけど、麹カビを使うから麹なのじゃなくて、麹に使うカビだから麹カビという。わけわからんか。

お酒の麹は、念入りに造ると、「つきはぜ」といって、麹カビの菌糸が米の内部に食い込むように生えていく。

この麹に、蒸米、水、酵母を加えて「酒母」というものを造る。これが、アルコール発酵用の酵母のカタマリだ。さらに、酒母に、蒸米、麹、水を加えたのが「もろみ」で、これがお酒になる。

もろみの中では、二つの現象が並行して起こっている。つまり、黄麹菌の糖化酵素が、米のでんぶをグルコースに変えるのと、酵母がそのグルコー

スをアルコールにかえる、二つのプロセスだ。

麹カビは米の奥まで食い込んでいるから、米のでんぶを表面のほうから、少しずつ順々に糖化して行くことができる。

つまり、日本酒は米のでんぶを麹カビがちょっと分解すると、すぐそれを酵母がアルコールに変えちゃうから、糖の濃度が余り上がらずに、アルコール濃度が高くなるわけ。これを、並行複発酵という。

ただ、これだけでは、やっぱり日本酒の高アルコールは説明しきれない。なんといっても、アルコールの濃度が高くなりゃ、今度は酵母自体が「殺菌」されてしまうからね。

それを防いでいるのは、麹カビの造る、プロテオリピドという物質だ。この物質は、酵母の生理活動に影響を与えて、低温でも活発に増殖させたり、アルコールに対する抵抗力を強化する働きがある。ようするに、日本酒は麹と酵母の絶妙なチームプレイの結果、世界最高のアルコール濃度を達成できるわけだ。

とくに、日本酒の麹というのがまたすごいんだよね。日本酒の麹は、さっきもいったように、黄麹菌を使っている。これは、世界でも日本酒だけだ。

日本酒の先祖は、もともと中国から伝わってきたものなんだけど、不思議な事に、中国の酒の麹は黄麹菌じゃなくて、クモノスカビという菌をつかっているんだよね。

クモノスカビっていうのは、もちに良くはえる、もやもやしたカビだから、誰でもきつと一度は見た事があると思う。ようするに、繁殖力が強くって何処にでもすぐに生えてくるカビなわけ。

ところが、黄麹菌は繁殖のスピードが遅いので減多に生えてこない。たいていは、クモノスカビに生えるべき場所を先取りされてしまうんだよね。

それじゃあ、一体どうして日本酒の麹は、黄麹菌が使えたのだろうか。

クモノスカビは、増殖は早いんだけど、でんぶやたんぱくを分解する酵素作用は余り強くない。一方、黄麹菌はその逆で、増殖は遅いけど酵素作用は強いという性質を持っている。

多分、クモノスカビは、黄麹菌に比べて、遺伝子レベルで酵素をコードする部分が少ないのではないだろうか。そのため、酵素作用は弱くなるけど、自分のコピーは遺伝子が少ない分早く作れるので、増殖は早くなるというわけ。

日本酒の麹の場合、この二つのカビの性質の差を巧みに利用して、黄麹菌

だけを生えるようにしている。つうても、ようは簡単で、麴にする米を蒸すだけなんだよね。

蒸した米は、でんぷんはアルファ化して分解し易くなっているけど、同時に蛋白やアミノ酸も変性する。この変性した蛋白やアミノ酸は、クモノスカビの弱い酵素では分解できない。つまり、蒸した米はクモノスカビに、消化不良を起こさせるのだ。

一方、黄麴菌は酵素作用が強いから蒸し米でも平気で食べて成長できる。また、酵素作用が強いおかげで、黄麴菌だけで、アルコールを造ることができるのだ。

実をいうと、クモノスカビを使った酒はそれだけでは余りアルコールが出来ない。そのため、他の無数の雑菌が協力しあって、始めて酒になる。

だから、中国酒は一般に複雑な味になる。また、いろいろな菌が適当に入ってくるにまかせているから、出来の善し悪しにバラツキが出やすいんだよね。

一方、日本酒は黄麴菌と酵母だけで酒を造るから、味がスッキリして、バラツキも少ない。

米を蒸すというたったそれだけのことで、こんなに差が出るというのは、

やっぱりすごいことだと思う。たったこれだけと言うけど、米を蒸すというのは、人工的にエコロジーを整えてやることで、それまでは生える事のできなかった、黄麴菌が生きて行けるようにしてやることなのだ。

実をいうと、日本人は古くから生態系をコントロールして、微生物を自在に操る能力を持っていたんだよね。

たとえば、お酒に使う酵母はある特定の種類に限られているのだけど、これは随分高度なテクニックの産物なのだ。酵母なんて、何処にでも無数にいるから、本当なら野生の酵母がどんどん入ってきて、酒の味を変えてしまいかねない。

ヨーロッパならばこういうときは殺菌して、純粋なものだけつくろうとする。ところが、日本の場合そうじゃなくて、酵母の生態系を温度管理などでうまくコントロールして、純粋にしちゃうんだよね。

ヨーロッパは自然環境を対立する物として、切り放して制御しようとするけど、東洋では自然と一体になって、自然の力に助けて貰おうとするところがある。その差がこんなところにも出ているわけだ。

この他、バスターールが発見した、低

温殺菌法は、日本ではその200年も前から行なわれていたんだよね。

アルコール濃度が高くて、雑菌の繁殖しにくい日本酒なんだけど、唯一繁殖するものがある。「火落菌」といって、乳酸菌の一種なんだけど、ほとんど日本酒の中以外では生きていけないという、かわった細菌なのだ。この菌は、アルコールや糖の濃度といい、pHといい、ちょうど日本酒くらいの環境じゃないと生えることができない。進化というのは、ほんと訳のワカラン生き物を作るよな。

で、これが繁殖すると、「火落ち」といって、いわゆる酒が酔になるといえることがおきる。半年の貯蔵期間にこれが起きてはたまらないから、「火入れ」ということをする。これは、酒を60℃位に加熱することで、火落菌を殺菌してしまうわけだ。これだけは、ヨーロッパ的な手法だな。

しかし、総じて日本人は天才的な微生物使いだったといえる。

あやや、もうペーじが無くなっちゃった。これじゃ、旨い日本酒の話がかくスペースがない。これは、もう一回続けるしかないね。次回こそ、本当に旨い酒とその選び方を紹介するから期待しててね。



ぬいぐるみ男

「ぼくはぼくじゃない気がするんだっ！」

玉置はすっと立ちあがり、叫ぶように準一に言った。
眼が血走っていた。

畳に胡座をかき、水割を口に運ぼうとしていた準一は、
ふっと水割を吹きだし、ぼかんと玉置を見あげた。

玉置は鼻息荒く空中のどこかを見、両拳を握りしめて怒
ったように肩で息をしていた。

下から見あげると、まだ22歳だというのにすもうとりの
ようにでっぷりでた玉置の腹が小山のように見えた。

「まあ、そう興奮せずに座って飲めよ。どうせおまえが持
ってきた安ウイスキーだ」

準一のアパートの部屋へ、いきなり同じ大学の友人の玉
置が尋ねてきたのだった。しばらく見えないな、と思っていた
ら、玉置は半年ほど休学し、病気で療養していたとのこ
とだった。なんの病気かは定かではないが、こいつのこと
だから頭の病気かもしれないな、と準一は思っていた。

「ほ、ぼくは絶対ぼくじゃないんだっ！」

玉置は準一を釣りあがった細い眼で、キッと睨んだ。口
の端に泡がたまっている。

「じゃあ、いったい何だってんだ？」

のんびり準一は答える。

「えと、ぼくはおまえだっ！ そうだ。うんそうだ。ほ

つくはじつはおまえだったのだっ！」

玉置はヒステリックに叫んで準一を指差した。

準一ははずすと後ずさった。——こいつ、本当に頭の病気
で入院していたのではないか？

「おまえがおれであるわけはねえだろ。おれはおれで、お
まえはおまえだ。バカかおまえは？」

すると、ふっふっふと月光仮面のように玉置は笑った。

「おまえは誰だ？」

準一が訊くと、

「誰でもない」

とつい月光仮面の台詞を言ってしまう、あわてて玉置は
首を振り、

「ぼくはおまえだ！」

そう言いきった。そして、突然服を脱ぎだしたのであっ
た。

「ちょ、ちょっと待て。なにすんだおまえ!？」

準一は制止しようとしたがだめだった。

玉置はあつというまにアニメのトレーナーやらベルボト
ム・ジーンズを脱ぎ、ガラパンひとつになっちゃった。腹
のでっぷりでたみにくい裸だった。

「ぼくはおまえ、準一だっ。その証拠にこれを見よ！」

玉置は首のすぐ下あたりを示した。

「ん？」

準一は立ちあがり、玉置の首の下あたりを見る。

なんとそこにかかなり大きなジッパーのつまみがついてい
た。さらによく見ると、首の下から一直線にパンツの中の
股間まで、ジッパーのようなものが走っているではないか。
——体の皮膚の上に直接ジッパーのような物がついている
のだ。休学していたときの手術かなにかの跡かもしれない。

「なんの冗談だ？」

そう準一が言ったとたん、玉置はその体の上のジッパー
を、いっきに下まで、ジジッとさげて開けてしまったのだ。
そして、あつというまに、玉置の皮をぬいぐるみのように
脱ぎすててしまったのである。

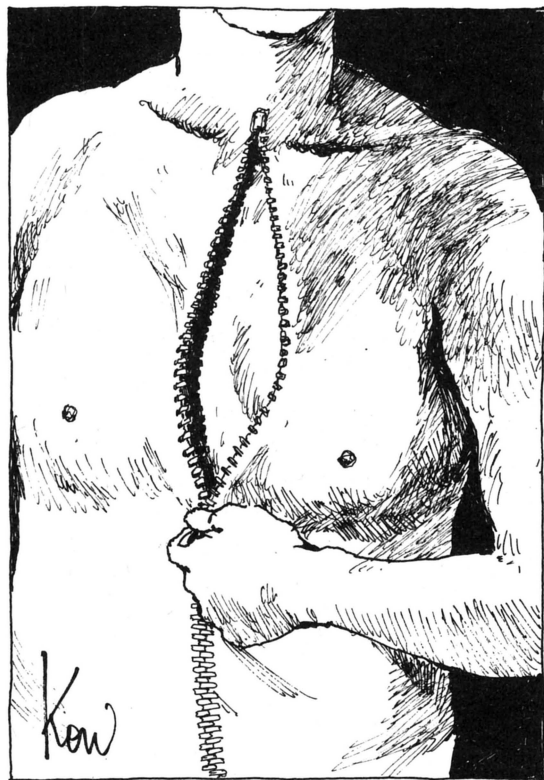
そこには全裸の準一が立っていた。痩せた体の準一自身
だ。

「どうだ。このとおり、ぼくはおまえだろう。昨日、やつ
と気づいたのだ。ぼくは玉置次郎のぬいぐるみを被ったお
まえだったのだ」

わっははは、と準一の姿をした玉置はスーパーマンのよ
うに腰に拳をあてて笑った。

準一は顎を床まで落し、へなへなと腰を抜かした。と、
突然玉置は、変だな、と首を傾げた。

「さてよ、ちがうぞちがうぞ。ぼくは準一なんかじゃない
ぞ。そんな平凡な男であってたまるか！ そうだ、ぼくは



岬 兄悟



近藤正臣だったのだ!!」

準一はずり、とずっこけた。

再び首筋から股間までのジッパーを開け、皮を脱ぎ捨てた。

「コンドーです」

近藤正臣になってしまった玉置は前髪を右手で後ろへやった。

「いやまてよ?」

全裸の近藤正臣が再び眉根を寄せた。

「まてよ。ほくはもしかしたら田村正和だったんじゃないだろうか。そーだそーだ」

ジッパーを開け、近藤正臣の皮を脱ぎすてると田村正和が立っていた。キザに微笑した後、ふいに首を振った。

「ちがう。ほくは男などではない。女だったはずだ。そーだそーだ女よ。それも日本人じゃないわ」

田村正和を脱ぎ捨て、全裸のソフィー・マルソーが現われた。

ショックで座り込み放心状態だった準一は喜びで失禁した。

「あら、やっぱりちがうわ。どこがちがう」

ソフィー・マルソーが首をひねった。

「きっとマリリン・モンローよ」

ソフィー・マルソーを脱ぎ捨て、全裸のマリリン・モンローが現われた。

準一は泣きだした。——部屋には玉置の皮や近藤正臣の皮、ソフィー・マルソーの皮などが肌色のウェット・スーツのようになっている。

「あらん。やっぱりこれもちがうわん」

マリリン・モンローはプラチナ・ブロンドの髪をセクシーにかきあげて言った。

「オリビア・ニュートンジョンだったのよ」

オリビア・ニュートンジョンが現われ、その後、外国の女優や歌手が10人ほど続いた後、

「わかったぞ! ほくはウルトラマンだったのだ!!」

全裸のダイアナ・ロスはシュワッチと叫んだ。準一はあわててとめようと思ったが遅かった。

ウルトラマン、スーパーマン、ターミネーター、などが続いた後、エイリアン、マシュマロマン、バルタン星人など、怪獣や怪物がしばらく続いた。

もと玉置だったそいつは、放心状態の準一の前で、次々とラッキョウの皮のようにぬいぐるみを脱ぎ捨てて行った。ラッキョウの皮とちがうのは、なぜか中身がまったく小さくならないことだった。むしろ、大きな物がでてきたりする。

準一はうつろな眼でへらへら笑いながらウイスキーをカ

パカパカ呑みはじめた。

「ほ、ほくは誰だ? ほくはいったい誰なんだっ!?!」

そう言いつつも玉置はオバQのぬいぐるみを脱ぐ。オバQの下は、なんとドラエモンだった。

「おまえはドラエモンなんかじゃないぞ。おまえは人間だつ」

準一は指差して言うと、玉置はアル・パチーノになった。

「おしいつ」

アル・パチーノから、内閣総理大臣になった。

「もう一步!」

総理大臣を脱ぎ捨て、準一と共通の友人の男になった。

「おしいいっ! 玉置がんばれ!」

準一はウイスキーをガバガバ呑みながら叫ぶ。——部屋はぬいぐるみや人間の皮だらけになっていた。

そして、ひとめぐりしてついに準一になった。

「やっぱりほくは準一だったんだ……」

「ちがうちがう! 準一はこのおれだつ! おまえは玉置次郎だつ!」

「た、玉置……。そ、そーか。ほくは玉置次郎だったのか!」

玉置はジッパーを開けて準一の皮を脱ぎ捨て、ついに玉置自身に戻った。

「やったあつ!」

準一は踊りあがり、全裸の玉置の肩を、やったなやったなとバンバン叩いた。

が、玉置は再び玉置の皮を脱ぎ捨て、なぜかまた玉置になった。次々と玉置は玉置の皮を脱ぎ捨てて行った。

準一は頭を抱えた。そして玉置の耳もとでわめいた。

「ちがう! おまえはぬいぐるみの玉置ではなくて、生身の人間の玉置なんだ!!」

すると、玉置は、あ、そーか、と1回こくりと頷き、にっこり笑ってジッパーを下までおろした。

「ほくは生身の人間だったのだ。そーか」

首の下から股間までジッパーが、ぱっくり開き、中から内臓がぞろぞろ外にとびだしてきた。

玉置はうおうおうと恍惚の表情で叫んで自分の内臓をずるずる引きだして倒れた。

呆然としていた準一がふと気づくと部屋中のぬいぐるみや皮はなくなり、腹をたてにパッキリ開けて湯気のたつ生臭い内臓をとびださせた玉置がひきつっていた。

準一はてきとうに内臓を腹に収めて詰め込み、ジッパーを上まであげてやった。すると、ジッパーは滲むように消えてしまった。

あなたに
逢えて
よかつた……

LOGIN
SOFT
第1弾

MSX版(32K)新登場!

ミステリー

社会派推理アドベンチャー巨編

オホーツクに消ゆ

北海道連鎖殺人

MSX対応(32K)

カセットテープ2本組 3,800円

PC-6001 mkII SR 6601 SR対応

カセットテープ2本組 3,800円

PC-8801 mkII SR TR対応

5インチディスク2枚組 6,800円

FM-7 77 NEW7対応

5インチディスク2枚組 6,800円

PC-9801 E F M2対応

5インチ2D、2DD、2HD 6,800円

原作/堀井雄二

アクション・ロールプレイングゲーム

英雄ヤマトタケル

原作/豊田有恒(祥伝社刊)

好評発売中!

PC-8801/mkII/SR/TR対応

5インチディスク2枚組 6,800円

LOGIN
SOFT
第2弾

データログ DATA LOG

月刊ログインの新製品情報パック、データログのはじまり、はじまり。
今月も知っててエバる情報たっぷりなので、とりあえず読んでくれたまえ。
これでまず、話題にとりのこされることはないはずなのだ。

NEW PRODUCTS DATA LOG

今月のニュープロダクツは、どーゆーわけかパソコンのオンパレードになっちゃいました。まずMSX2が4機種。そろそろMSX2のハードウェアは出揃ったと判断してよさそうだ。さらに、ご存知PC-8801mkⅡMR/FR、X1 turboⅡも登場しているから、そろパソコンを買おうかなあ、と考えている読者諸君は、よく読むようにしよう。もちろんそのほかにもいろいろなものを紹介しているので、暇にまかせて読んで損はないぞ！

買えばお金がガッパガもうかり、
やれば病みつき、やめられないぜ

気軽に本格派ゲレンデ・タイマー セイコーの“スーパーレーサー”

ちょっと前にテレビをみていたら、中国人が長蛇の列をつくって、なにかの順番を待っているところが映しだされていた。結局、それが何の列だったかということ、なんと体重計のものだったんだな。それを知ったテレビリポーターは、大げさに驚いてみせてたけどよく考えれば、誰にでもそういった数字への明かるい欲望をもっていることに気づく。レースゲームに熱中したりね。

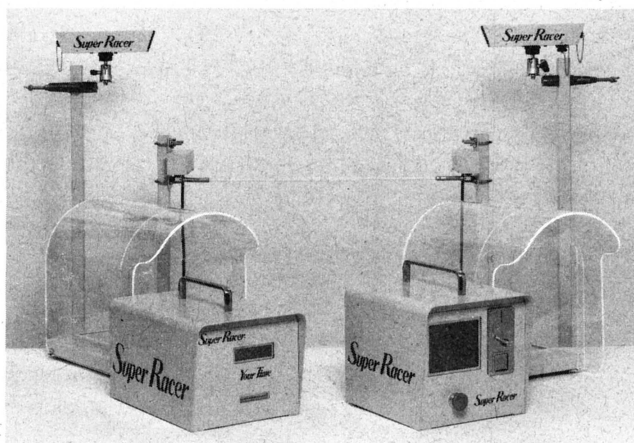
そんな、レースゲームや徒競争のワクワクドキドキをゲレンデにもたらししてくれるマシンがでたぞ。スキー場をゲームセンターに変えてしまう本格派のタイムトライアルマシン“スーパーレーサー”だ。

スキーのタイムトライアルをするのにいつも困るのは、スタートとゴールの場所があまりにも遠いために、気軽

には楽しめないということがある。徒競争みたいに旗を振りおろしたり、ピストルをドンとかやるのはシンドイし、自分でストップウォッチをもったまま滑りおたりするのはマヌケな気がするね。

そこでスーパーレーサーの出番となる。操作は簡単、100円硬貨を数枚投入して、スタートボタンを押すだけで準備完了で、あとは何も考えずに滑りまくるだけだ。普通にスタート・ゴール間の時間を測定するシングルモードの他に、2つのコースを使って、2人同時に滑降し、各コース別タイム、タイム差を計測できるデュアルモードというのも選べる。また、新しいスキーの遊び方として注目されているナスターレースにも対応できるんだ。

これらのタイムは、1000分の1秒まで計測され、四捨五入で100分の1秒までの結果となり、ゴールでプリントアウトされる。いろいろ遊べるから、自宅にスキー場のある人には、お買い得だね。僕も買おうっと！



●使用コインは100円硬貨のみ、投入枚数は1〜4枚を内部スイッチで設定できる。ブリントは5×7ドットマトリクス文字。価格は2,400,000円だ。お問い合わせは、
株式会社セイコー 03-274-2121へ。

暗くて寒い一人寝の夜
でも、これさえあれば、もう快感

手を叩けばスイッチOn/Off 「クラッピー」で我が家は極楽

マスタード降る真冬の深夜。お湯割り2杯のカルピスに眠気を妨げられてる僕。こんちは、東京監督モリタです。

やっぱトイレ行くしか無いか。もうしばらくなら我慢できそうだけど、でも朝まではとても無理だなあ。1杯でやめとけばよかったな。行くか。でも寒そうだなあ。それに暗いしな。

あーあ、せめて廊下の電気ぐらいつけとけばよかったなあ。ストーブもせめて300ワットの1本ぐらいつけとくんだったな。あー、やっぱ、まだ昔の貧乏ぐせ抜けてないな。やだな。

こんなとき、せめてバン、パンなんて、料亭で女将呼ぶみたいに手叩けば、それだけで電気もストーブもついちやうなんて、そんな夢みたいなこと起こらないかな。

起こった。それもたった5,800円で。この製品、タイマーみたいに器具とつなげれば、後は手を叩くだけでOn/Offが出来ちゃう。ウッソー！でも本当。



●操作は簡単。まず1回手を叩く。次にタイミナーを知らせる赤ランプが点灯したら、もう1度手を叩く。OnもOffも操作は同じ、間隔は一定なので慣れれば見なくてもOK。お問い合わせはクシダ工業㈱ ☎0273-62-1234まで。

**NEW
PRODUCTS**
DATALOG

うーん、ここまでくると、もはや
百科事典と呼ぶしかないか

更に充実の日本語処理機能 シャープのX1 turbo II新登場



●本体C2-856CE/Bには日本語百科「WORD POWER」のほか、BASIC用の辞書ディスク「LEXICON」が付いて178,000円。ディスプレイテレビは119,800円。お問い合わせは、シャープ㈱電子機器事業本部 ☎06-0621-1221。

VIとは何でしょう。V1タイガースじゃないからね。バケーションアイドル？バキュームインテリジェンス？ベリーインポート？残念ですね。みんな違います。正解はビジュアルインテグレーション。映像総合（東郷英三の英語読みと混同しないように）と言われることもある。シャープのパソコンについての基本姿勢を表わす言葉だ。

だからしてシャープは、パソコンテレビで人気バッチリのX1シリーズでも、ひたすらビジュアルの機能アップを進めている。昨年のX1 turbo MODEL40に続き、今回は「X1 turbo MODEL31」の登場なのだ。

今度もやはりポイントは日本語処理能力の向上。単なる漢字変換のほかに、関連語の引き出しがぐっと楽になったのだ。まず関連語の一括表示機能が当然。収録語数も、類義語・対義語を初め、四字成句、ことわざ、慣用表現、はては名文や引用句に至るまで約9万。しかもだよ、例えば四字成句は、最初の2文字、意味、成句中の数字の3つの方法で検索できるし、ことわざではこれに加えて、成句中の動物から調べることも出来る。ここまでくると日本語百科のうたい文句にも素直にうなずけるね。これだけの別売セットも用意されている。また映像処理と通信用のオプションも有りますぞ。

うちのテレビ、UHFの
13チャンネルはホームユース専用

コニカから、ビデオカメラ用の トランスミッターセット 新発売

うーん、やっと出たか。ビデオ用のトランスミッター。つまりワイヤレスでビデオカメラの信号をチューナーに飛ばせちゃうツートンことだ。

おい、写真見てまちがえるなよ。これはカメラじゃないんだ。カメラの上に乗っかってる横長の部分と、右のブースターを合わせた部分のことだ。だから、ビデオカメラ持っていない人には何の関係もなし。

反対に、どこのメーカーのもんでもとにかくビデオカメラがあれば、いきなりスゴイぜ。30メートル以内ならコードなしで撮影できちゃうんだ。

でもあわてるな。これはUHF電波を飛ばすわけだから、ビデオデッキはチューナー付き、いわゆる据置型じゃないとダメ。

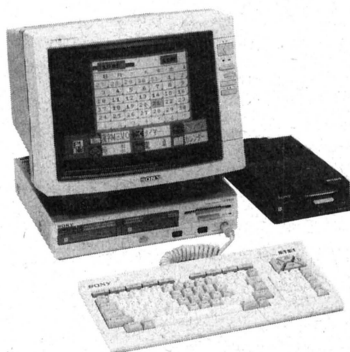
むしろテレビに直接飛ばしちゃって、いわゆる監視用カメラに使うのが案外正解だったりして。何せワイヤレスだから、どこでもすぐ置けちゃう。トランスミッター（飛ばす方の機械）は充電式のバッテリー入れても550グラムだから持ち運びも楽。何か心ない人にエッチな使われ方されそうで、オジサン、と一っても、心配で、楽しみ。

●カメラのトランスミッターには別売のショルダーベルト（5,800円）あり。ハイゲインブースターはA C電源専用。これとテレビまたはVTRのUHFアンテナ端子をつなぐ。お問い合わせは小西六写真工業㈱ ☎03-349-5221。



ソニーのMSX 2第2弾
中々色々もりだくさんの勉強価格

愉快・便利のワープロ内蔵ソフト 漢字MEMO付きのHB-F500登場



◆内蔵漢字ROMはJIS第一水準をサポート。メインRAM64Kバイト。ビデオRAM128Kバイト。本体右が追加用ディスクドライブのHBD-30W。縦置きもできる。お問い合わせはソニー㈱お客様相談センター☎03-448-3311まで。

MSX2も段々役者が揃ってきた。ソニーは初っぱな、低価格の「HB-F5」で軽くなってきたが、本体一体型のくせに、いきなりテンキー付きで度胆を抜いた。行く行くは、セパレートキーボードでMSXと差をつけようと考えてたんだろ。案の定、出ましたよ。

今回の「HB-F500」では、セパレートキーボード採用のほか、3.5インチの両面フロッピーディスクドライブと、MSX標準漢字ROMを内蔵、完全に本格機の構えだ。しかも漢字メモというディスクがきちんと付いてるから、買ってすぐ、これらのメリットを活用できる。ニクイ。

ソニー独自のヒットビットノート機能の発展と言えるこのソフト、熟語変換のワープロとして使える上、当然カレンダー内蔵だから、データの整理も簡単。さらに爆発音で時間を知らせるタイマーや、プリンセスなるゲームまで入ってるということで、単なる優等生とは一味違ってる。中々かわいいじゃないですか。ヨシヨシ。

同時発売の独立のディスクドライブ(49,800円)にもケーブル(5,000円)一本で接続可能。これだけ機能が増えて、お値段なんと、128,000円。こりゃ実質的なプライスダウンだね。

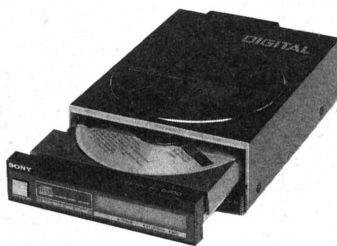
家庭内インテリ浮浪者に最適の
CDプレーヤーが登場

DISCMANの技術から生まれた 室内用CDプレーヤー「D-700」

ちょっと前のログインで紹介したばかりのディスクマン、ソニーのおかけでCDプレーヤーにもう兄弟機が登場した。

といっても基本的な機能は変わってはいない。指定した所だけをくり返すリピートプレイ、ランダムに演奏順序を変えて自動再生するシャッフルリピートプレイ、そして聞きたい曲の頭だしにとっても便利なAMS機能など、すべてバッチリ。

じゃあ、一体どこがどう違っているのだあ、とおっしゃる前に写真を見てください。ねっ、違ってるでしょ。はい、そーです、今度の「D-700」はAC電



◆サイズは本体寸法で130×48.7×193。重さは1.6キログラム。アンプにつなぐ時はライン端子を使うのでラジカセでも聞ける。ボリューム付きヘッドホン端子もうれしい。お問い合わせはソニー㈱☎03-488-3311。

源内蔵なのだ。ということは、つまり家庭用コンセントにすぐつないで使えるというわけ。ディスクマンが行動派だとすれば、こっちとら書斎派だもんね、なのだ。

大きさもAC電源の分だけちょっと大きくなっているけど、まずは気にならない。とにかく家庭内据置型CDプレーヤーのなかで、いまいっちゃーん小さい。だからエライの。それにターンテーブルが前面に飛び出す式なのも元気があってよろしいっ。

さて、そろそろCDプレーヤーをと考えていた諸君。こりゃ迷いますねえ。ディスクマンにしよーか、それともこのD-700にしよーか。ソニーさんもツミづくりだねえ、まったく。

グラフィック、ワープロ、カルク、
通信、ディスク、持ってけ泥棒

RS-232Cまで付けて、三菱の 新MSX2「ML-G30」登場

MSX2については三菱もソニーと似た展開をしている。まず一体型、テンキー付きで登場。そしてセパレートタイプの登場。やっぱオイラミハーには、机の奥の本体の上にモニターがあって、キーボードだけが白い機の中央にボタンと置かれているなんて図が、グッときちゃうんだよね。

三菱のMSX2第2弾も、セパレートになった上に、3.5インチ両面フロッピーディスクドライブを内蔵。しかもドライブを初めから2基つみこんだmodel2まで同時発売。そして、各社苦肉の内蔵ソフトは、三菱の場合、当然、前機同様グラフィックが中心。しかし今回はそれに加えて、ワープロ機能やカルク(表集計処理)機能が含まれ、これらを複合させて使うことができるようになっている。

さらに驚くべきは、model2には、今や、パソコン通信の為の三種の神器の1つと崇められている、あの、RS-232Cコネクタが標準装備されているのだ。言うことは、ちょっと待って下さいい川崎さん(おっと、もう彼はこの世の人ではなかった)要するに、いきなり通信システムに組み込めちゃうということですね。

うーん、文節変換のワープロ、3万語サポートの漢字ROM、カルク、グラフィック、そして通信……。納得です。



◆本体価格、model1が168,000円、model2が208,000円。色はブラックかホワイトの2色。ビデオRAM128Kバイトは当然として、メインRAMも128Kバイトを装備。お問い合わせは三菱電機㈱電通事業部☎03-218-3134まで。

本当にいいことづくめなんかもん
おどろいちゃったあ

世界初デジタルフルカラー複写機 東芝“FC-50S”が堂々の新発売



◆デジタル方式の採用で、従来の複写機のようなレンズや感光ドラムが不要になり、大幅に小型軽量化が実現された。最大消費電力はなんと500ワット。お値段280,000円。お問い合わせは、(株)東芝 ☎03-457-2810まで。

しーっ、ここだけの話ですけどね、実は私、複写機マニアなんです。こうして出版社なんていうヤクザな職場に勤めているのも、すべて高級な複写機にふれたいがため、なんです。ね。

ところがね、事情通がいうにはね、今度東芝から出たフルカラー複写機は個人で買える値段らしいですよ。しかもですよ、くくっ、デジタルで色がきめ細かいっ、くくくっ、こたえられませんか。ふふ、ふふふふ……。

いやあ、ほんと、科学の進歩には感謝してますよ。私の仲間でもね、おもいきって自分でカラーコピー機買った奴がいるんすよ。あのカラーコピーってのは意外にやっかいなシロモノでね、色をきれいにだすにゃあ、相当熟練してないとできるもんじゃないんだな。ところが東芝のこいつときたら、まるで簡単。気が抜けちゃいます。あ。そのうえメンテナンスも、てんで楽だってきくしねえ。どうなっちゃってんだろ。

お子さんにもわかりやすいけど
お父さんでも恥ずかしくないです

MSXで、あのLOGOができるっ ヤマハMSX“YIS-503 II/LOGO”

ログインの読者なら、ロゴというプログラミング言語のことくらい知っている人が多いと思うけど、無理矢理説明させていただきます。

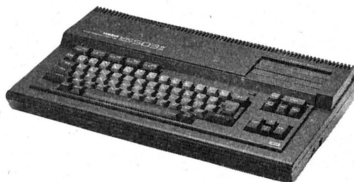
この言語は、M.I.T.のセイモア・パパート博士が子供のコンピュータ学習用に開発したもので、簡単な命令系と、亀の絵を動かして絵をかくことで、自然にコンピュータのことが学べるしくみになっている勝れもの言語なんだ。

そのロゴのMSX版ともいうようなものが開発されて、それを作った会社のL.C.S.I社とヤマハがライセンス契約を結んでできたのが、“YIS-503 II/LOGO”というわけだ。

少しややっこしい話だけど、要は有名で賢いプログラミング言語がMSXにのっかって良かったね、ということなのだ。わかりましたか。

んで、このMSXを使ってどんなふうに遊べるかという、①子供でも簡単にプログラミングがわかる。②英語はもちろん、まえへ、みぎへ、などの日本語でのプログラミングができる。③一度に30匹の亀をつかって、多彩な描画ができる。おおーっ、なかなかいいばいあるな。

それに、LOGOのROMカートリッジをはずせば、フツのMSXとしてしっかり機能する。メインメモリも64Kと、たいいていのゲームならこなせる容量だ。ヤマハのことだ、音楽もののソフトも充実してくるだろうし、楽しみだねえ。



◆カートリッジスロット2つに加えて、ヤマハ独自のサイドスロットで、ゲーム、ワープロ、コンピュータミュージックもお茶の子さいさい。気になるお値段は68,000円。お問い合わせは日本楽器製造(株) ☎03-572-3111へ。

ギョーカイの人もフツの人も
ラクラクチンチン、ラクチンチン

録音情報の文書作業が楽になる テープおこし機“BM-75”発売

文章を書くことを職業としている人たちはばかりでなく、学生さんなんかに、人の話や講義を録音しておいて、それを文章化するという、「雷おこし」じゃなかった「テープおこし」をする機会がふえてきた。

あれはやってみるとわかるけど、再生・停止・巻き戻しのスイッチをひっきりなしにガチャガチャやらなくてはならなくて、かなり疲れる。特にワープロに打ち込みながら、なんていう時は、両手がふさがっていることも手伝って、イライライライラ胃に穴があきそうになる。タイプライターの国アメリカではその辺、どうしているのかと思ったら、ちゃんと良いマシンあるんですよ。



◆テープおこしの専門機ということで、細かい配慮が数多くなされている。周波数帯域特性を人の声の音域に合わせたり、頭出し機能の充実などなど。価格は75,000円。お問い合わせは、ソニー(株) ☎03-448-3311。

このディクテータリングマシンと呼ばれるテープおこし機、結構欧米では普及していて、市場には世界企業のソニーさんも参入している。そこで培ったノウハウを使って、新たに開発されたのが、“BM-75”だ。

どんなことができるのかというと、たとえば、再生時にテープを止めると自動的に数語分巻き戻ってくれたり、文書化の速度にあわせてスピード調整をすることなどができちゃう。

オプションのフットコントロールユニットでシステムアップすれば、ワープロから手をはなさずに、操作することもできる。地味ながらも、なかなかたいした実力者じゃありませんか。こういう機械まで作るソニーはエライ！

**NEW
PRODUCTS**
DATALOG

パソコンとの結婚は
法律で認められてないけれど……

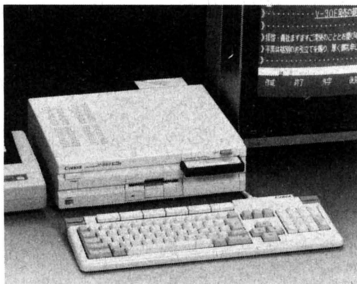
キャノンのMSX2“V-30F”と“V-25” ワープロユニット“VWU-100”登場

もうすでにMSX2を買っちゃった人も少なくないと思うけど、へへっ、ざまーみろだぜ。シンプルで美しいデザインで定評のあるキャノンが、いよいよMSX2を発売してくれたんだもんね。待てば海路の日和ありだ。

今回発売になったのは、高級機として“V-30F”、普及機としての“V-25”の2種類。この2つの機種の違いはなにか、というと、ディスクドライブが内蔵されているか、いないか、ということと、メモリの容量にちょっと違いがあるだけで、それ以外の部分はそう違いはない。自分の使用する目的や、ふところ具合と相談して決めればいいだろう。

それから忘れちゃならないのが、これらのハードウェアと同時発売の日本語ワープロソフトウェア“VWU-100”だ。4万2千語で大余裕の漢字辞書、100種類の内蔵定型句など、かゆいところに手がとどく機能が満載だ。それでいてこのソフトが、MSX2ばかりでなくMSXにも使えると言ったら冗談と思われるかな。でも本当なんだ。もちろんローマ字入力もできるから、カナキーが全然憶えられない人も、チューチョする必要はないぞ。

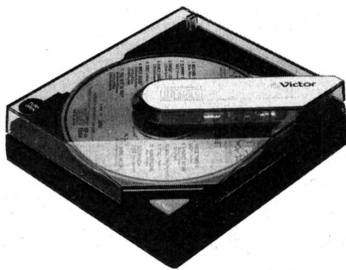
それにしても綺麗なパソコンとワープロソフトだ。他の人にさわらせてくれない、そんな気がしてしまいました。



●写真は“VWU-100”(34,800円)を差しこんだ“V-30F”(138,000円)。3.5インチディスクドライブを1基搭載している。他に普及機“V-25”(69,800円)がある。お問い合わせは、キャノン販売(株)☎03-455-9721までどうぞ。

おまえらいいかげんにしろよっ
CDの気持ちも考えてやれよな！

コンパクトディスククリーナー “CK-50”ビクターから新発売



●約20秒の動作でクリーニング完了。電源は単二乾電池2本で300回ほど使うことができる。ちょっと見にはプレーヤーと見まがうほどの美しさで、お値段7,000円。お問い合わせは、日本ビクター(株)☎03-580-2861まで。

おどろいちゃったよ、オレ。コンパクトディスクってクリーニングしなくちゃいけなかったのかあ。あんまりみんなが半永久的な耐久性だとか、決して衰えることのない音質だとか言うもんだから、カフェオーレをおんまけてしまったり、目クソ鼻クソのぬっちゃりついた手で平気でさわったりしてたもんなあ。どうりで曲がときどきとぶと思ったあ。やんなっちゃうよな。

でもオレさあ、なんか時々ボーッとしちゃうくせがあるみたいだから、いま曲がとんだかな、と思っても、ああ、また違う世界にいつちゃってたのかな、なんて妙な納得しちゃったりしてたんだよな。ばっかみたい。

でもまあ、コンパクトディスクにもクリーニングが必要だって知ってたからって、今まではきちんとしたクリーナーが完成されてなかったんだから、そうたいした違いはないだろうな。

ビクター期待の新星“CK-50”という、業界初のオートマチックタイプクリーナーが発売されるまえには、ディスクの保持に、気を使っていたようが、いまいがどっちでも同じようなものだったのだ。だって気かけようがなかったんだもんねえ。

んで、オレは何が言いたいのかというと、コンパクトディスクも保管の仕方によってモチがかわってしまうので、“CK-50”をどうぞ、ということでした。

SR、MR、FR、その次は何だろうか
お金は賭けずに予想しましょう

88シリーズの新顔ができました PC-8801mk II MRとFR、同時発売

NECのPC88シリーズに、またもや強力な兄弟マシンPC-8801mk II MRが生まれたのをご存知であろうか。なにご存知となっ。そんなやかからは紹介せん！ てなこと言っても力んでも、つい紹介しちゃう、だらしない性格の私だ。だからよく読んでね。

大きくドカーンと、というよりは、わりと細かな数字で差をつけるのが、MRのユーザーとなったときのイヤらしくも没めの楽しみ方。たとえば5インチフロッピーディスクは1Mバイトあり、主記憶容量も192Kバイトあることを、他の88ユーザーとの会話にさりげなくまぜれば、君は友人の憧れと憤怒的になることができる。

JIS第2水準漢字ROMまで装備されていることを利用して、第2水準漢字のバシバシ入ったテキストタイプのアドベンチャーを作って友人に貸してあげたりするのも、集団行動がにがてな君の悩みを解決する糸口にすることができるぞ。よかったな。

ここに書ききれない機能もワンサカあることだし、8ビット機といっても十分ビジネスにも使えるから、株でひともうけてビンボーな人からイジメられることもできるんだ。

自分自身がちょっとビンボー気味の人たちには、リーズナブルなPC-8801mk II FRができたから、みんな幸せだね。

●PC-8801mk II MRは、FM音源3重和音を含む6重和音8オクターブのシンセサイザーICを内蔵で、お値段238,000円。PC-8801mk II FRはディスク2台で、178,000円。お問い合わせはNECパソコンインフォメーションセンター☎03-452-8000までどうぞ。



BOOKS

DATALOG

先日TVを見ていた。その番組によると、年間数億冊にもものぼる書籍が、ただの紙として裁断されて、再利用紙あるいはゴミとして葬り去られているらしい。そりゃあ、本よりおもしろいものはいっぱいある昨今、しかたがないなあ、という感じは否めないけれど。しかし、CRT上の文字を読み下して、紙の上の印刷文字と同じ感覚で、頭が理解してくれるようになるには、あと何年かはかかると思う。そうじゃなきゃ、ねえ……。

1997年の一般家庭の生活は
一体全体どーなっているのでしょうか!?

片方善治
『1997年の山田さん一家』

はい、題名見てください。何かNHKのスペシャル番組みたいな題ですね。『1984』言う映画ありました。ちょっと思い出しますね。怖い作品でした。でも、この本、怖くありませんね。ホームドラマですね。でもこの本、小説じゃないんです。近未来の生活ぶりを物語風に描いた、科学書なんです。

12章から成っています。それが1997年のちょうど1月から12月までの生活に対応しています。山田さん一家7人いきなりみんなで紅白見てます。楽しそうに話していますが、どっか違いますね。そうですね。10年後なんです。電子玄関、多核家族……新語がどんどん出てきます。ちゃんと下に注あります。国語の教科書みたいです。もっと大事な言葉、キーワード言うんですか、それは倍の活字使ってます。目立ちますね。そして各章の最後にキーワードだけもう一回、詳しい説明が載ってるんですね。全部で50以上あります。ここだけ拾い読みしてもためになりますね。『ハッカー』も入ってますね。『電子辞典』では、いやらしい言葉を国語辞典で引くのとビデオ辞典で引くのとの違いの話、出てきます。リアルです。さらに偉いのは、この本、物の話だけや無いんです。会社の組織や勤務形態、さらには勤労に対する意識の変化という所にもちゃんと眼を向けてます。『アソシエイツ』出てきます。何のことでしょうね。読んでください。あ、もう時間きてしまいました。では皆さん、サヨナラ、サヨナラ。(MK)



◆この本を紹介するまでもなく、これから10年後の日本人の生活はどうなっていることや。少し不安。KKロングセラーズ、730円。

先行ビジネスのむずかしさ、
おいしさを如実に語った本であります

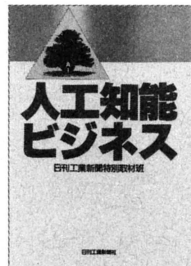
日刊工業新聞特別取材班
『人工知能ビジネス』

日刊工業新聞の本だぜ! などと意気がつてもしょうがない。この本は、そんなに難しくない。我ら一般大衆の『のび太君はドラエモンがいるから宿題楽でいいなあ』。心優しい企業人『ナニ、ドラエモンが欲しい、ヨッシャ、売ったろ』。彼ら心優しい企業人たちの戦いの記録がこの本だ。

なぜ『戦い』か!? 答えは簡単、ドラエモン商売は全く新しい分野だけに、現代の『ゴールドラッシュ』と言える夢を与えてくれるからだ。しかも世の権力者にとって、ドラエモンとツーカーになれるほどすごいことはない。それで、どの国でも半ば国策として、その研究に莫大な金を出している。まさにこれは西側諸国同士の、そして企業同士の『冷たい戦争』なのだ。

年代と数値と固有名詞とで、具体的に現状が語られていく。一口に人工知能(いくら何でも彼らはドラエモンとは呼ばない)と言っても、特定分野の問題処理専門のエキスパートドラエモンや、自動翻訳ドラエモンなどがいろいろあることや、第5世代まで含むコンピュータ自体の進化の過程なども説明されているので、いきなり読んでも十分ついていける。逆にその辺の知識の確認としても役立つかもね。索引は無いけど、その分、目次が充実している。

(MK)



◆『日刊工業新聞特別取材班』というのが、『特別機動捜査隊』みたいでとても好感が持てるのは私だけだろうか? 日刊工業新聞社、1,200円。

明かるく楽しい趣味の世界を
学問の器に無理矢理引っ張り込む

G・ロフトス、E・ロフトス
『ビデオゲームの心理学』



◆趣味・嗜好をうんちくくくく学問することは必要ないこと。そのボーダーライン上に存在する一冊。コンパニオン出版、1,700円。

ここで言うビデオゲームってのは、街のゲームセンターにあるやつのこと。それに関係ありそうなことはとにかく全部突っこんで一冊の本ができましたって感じだね。

第1章は、「ビデオゲームはどうして生まれたか?」。答えは簡単。アーケード(街角)ゲームとデジタルコンピュータがくっついたから。「んなコター分かってらい!」。しかし怒っちゃいけない。学者の仕事は、みんなが当たり前だと思っていることを難しい表現できちんと説明してくれることなんだから。

第2章は「なぜ面白いのか?」だけど、これはいかに人気ゲームを作るかについての心理学用語駆使の解説。第3章「ゲームと認知心理学」は、いかに高得点を出すかについての同様の説明。どっちも例が多いから読みづらくはない。ここまでは個々のゲームをやる時の話だから結構読ませてくれる。ミリ秒単位の話なんか出てくると、眉に唾をつけながらも、思わずフーンなどと唸ってしまう。

ところが第4章で一気に足をすくわれる。「サブカルチャーとしてのゲームセンター」。出たな怪獣ステノ・アカデミアン・エセカルチャン。ゲームセンターが社会に与える影響について、とどうして君たちは素直に書けないんだ。内容もイマイチ。そして第5章はCAI。第6章、取ってつけたまとめ。

何かママさんカルチャーセンターのテキストみたいでした。と思ってふともう一度副題を見た。ジトッ。(MK)

荒唐無稽なウーくんが繰りひろげる
ベーススあふれるMSXの世界!

MSXマガジン編集部/編
『ウーくんのソフト屋さん』

MSXマガジン編集部監修によるMSXファンのための、最新書き下ろしオリジナルプログラム集である。もちろんビギナー用ではあるが、BGV編、PLAY編、TOOL編、MSX2編と、プログラムの用途に分類して見やすくなっているし、その間を桜沢エリカの「ウーくん」4コママンガで楽しくつないでるので、俺はもうビギナーじゃないぞ! という人でも、こういったライト感覚な本でウォーミングアップしてみるのも手じゃなからうか?

しかし最近、次々とゲーム必勝法の豆本がベストセラーに進出している。ターゲットは小中学生だと思うが、そんなターゲットがしぼられた本でも、ベストセラーになってしまうとは驚き千万アメアラシである。必勝本が小中学生の一種のファッションと化してしまっただけではないだろうか? たとえば、『ドルアーガ本』を手に持っていることが彼らの身だしなみなわけだ。実際にドルアーガをやらない人でも、知識として持っていることで互いのファッションセンスに共通性を見出しているということなのだろう。その点この本はオシャレすぎて、ちょっとついて行けないところもあるが、ひょっとすると世の中のMSXファンのおしゃれ感覚はここまできているのかも。(LF)



◆余談だが、最近桜沢エリカさんは、とても忙しくて、ときどき行方知れずになってしまうとのこと。アスキー、680円。

本書は実践の書なり! この厚みと
重みが未来の通信を見つめる

アスキームック
『パソコン通信実践編』



◆パーソナル通信を本当にやってみようと思っている人は、一度手に取ってみましょう。BBS局紹介は圧巻。アスキー、2,500円。

これは以前発刊され大好評だった、『パソコン通信(コミュニケーションハンドブック)』の続編であり、以前のものがパソコン通信を始めるための入門書だったのに対して、通信を始めた人々がぶつかる難関を突破するための実践編である。値段は2,500円と据え置きにもかかわらず、ページ数は約3割もふえ、その厚さからだけでもパソコン通信に関する不安をかなり取り除いてくれている。

実は僕もパソコン通信を始めたころは、わからないことだらけでイライラしたことあった。たとえば、なれないうちに海外のデータベースにアクセスしようと思ったことがあった。史上最低のマニュアル(英文の)を信用して、ほとんどハードまかせ。なんとかアクセスしてみても、ホットな話題が瞬時に送られてくるのはたいへん良いのだが、止めどもなく送られてきてまったくストップしない。これは、海外データベースを途中でストップさせる「ブレイクキー」用の信号をKDDが対応させておくのを忘れていたため起こったことで(一部の通信ソフトはストップキーが代用できるようソフト的に処理されている)今のところ止めどもなく見ているしかないのだ! そんな時の少しでも不安をなくしてくれるのがこの本。国内BBSマップも充実しているし、アスキーネットのマニュアルも独立して掲載されている。ともかくひとりでも多くの人がパソコン通信を始め、そのおもしろさを感じてみてほしい。(LF)

BOOKS

DATALOG

確かに、SFブームと呼ばれるものが過去あった。映画『スターウォーズ』が封切られた頃である。その頃、各界マスコミは、いろんなところで、SFブームSFブームとまくしたてた。出版界もそうであった。しかし、実はSF小説のジャンルに限って言えば、決してその時期がブームではなかった。SF小説をじっくり読む人々というのは、ミーハーなSFブーム上では、ほとんど増加しなかったのだ。以来約10年、SFは良い意味でも悪い意味でも戻ろうとしている。

文庫本にあらざる厚みの大長編! ホーガン流ハードSFをじっくりと

ジェイムス・P・ホーガン
ライフメーカー
『造物主の掟』

出てからちょっと間があったけれど、ご紹介しておこう。

お話は、今を去る110万年ほど前にさかのぼる。はるか宇宙のかなたのさる文明から送り出された、SPS(自己再生産システム)型資源採集船が、たまたま起新星爆発に巻き込まれてコンピュータの基幹プログラムに損傷を起こし、

狂ったシステムを載せたまま宇宙をさまよい続けて、わが太陽系のタイタンに腰をおちつけたのである。

マシンたちは、残存するプログラムにしたがって資源を集め、工場を建設し、さらに自分たちと同じシステムを拡大して行く作業を開始するが、不幸にしてこのときロボットの再生に必要な遺伝子プログラムが、損傷に基づくコンバートミスから、個々のロボットたちに分散して蓄えられ、マスターが消失してしまう。狂ったマシンたちはそれぞれの作業環境とコストパフォーマンス指令に基づいて独自の再生産システムを開発し、その内に偶然地球生物と同じ染色体による遺伝子システムに類似したものを獲得したものが、他のマシンたちを駆逐してタイタンを征服、着々と進化を開始する。

こうして、21世紀初頭、はじめて地球から西側陣営の無人探査体がタイタンに送りこまれてきたとき、そこには



●土星の衛星タイタンで発見されたロボット生物の世界が警鐘するものは一体何!? 小隅黎訳、創元推理文庫、680円。

エンターテイメント・ハードSF! 少々、複雑気味なのが気になるが

デイヴィッド・プリン
『スタータイド・ライジング』(上下)

今回紹介する『スタータイド・ライジング』が発表されたのは1983年。数多く翻訳刊行されるSF作品の中にあっても、ピッカピカの近作といえるだろう。

しかも、新人デイヴィッド・プリンの長篇第2作目にしてヒューゴー、ネビュラのダブル・クラウン——文庫版で700ページを超える大長篇、とくればこれはもう期待するな、という方が無理な話だ。大型新人の登場かと少々入れ込み気味で読み始めたのだった……。

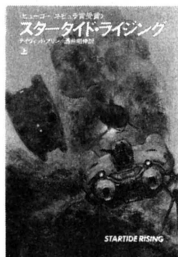
で、どうだったかということ、「試しに

読んでみても損はしないでしょう」というのが歯切れは悪いけど正直なところ。

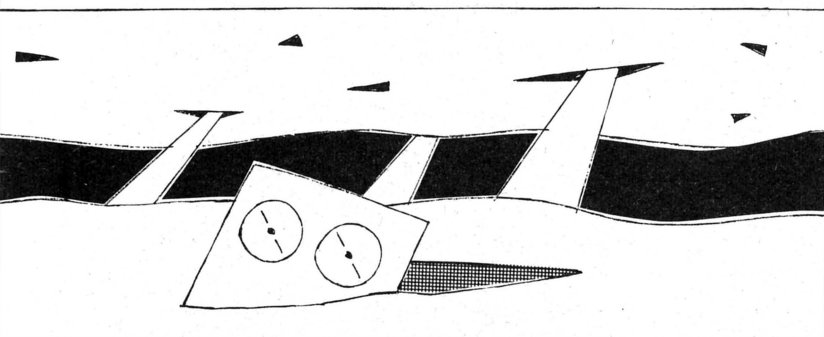
もしあなたがSFも好きだけど海洋冒険物も大好き、その手のお話なら無条件で即OK、といった好みを持っているなら、かなり満足するだろう。

しかし、僕と同じ様に新しい味を持った大型SFを期待していたとすれば、ちょっと肩すかし、といった印象を持たれるのではないかと思う。

では、例によってまず設定から触れていこう。はるかな太古にひとつの知的種族が銀河文明を興した。後に“始祖”と呼ばれる事になるこの種族は、星々で見つけた準知性種族を遺伝子操作などの手段で、宇宙を航行する能力を持った知性種族へと知性化するという汎銀河的な伝統を残したまま、いずこ



●SFのアイデアがたからふくつまった作品。アメリカSF界で絶賛された小説なのだ。訳酒井昭伸。ハヤカワ文庫SF、上下共500円。



地球の中世ヨーロッパ文明そっくりの都市国家群が割拠する、機械たちの世界ができ上がっていた。濃密な煙霧に閉ざされたタイタンの大気の底に棲むロボットたちは、雲の上にひろがる宇宙の存在も知らず、自分たちがそもそも何者でどこから来たかということも知らず、世界は「造物主」によって創造されたという信仰を打ち立てている。

このタイタンの潜在的な無限の工業力と資源をねらい、西側諸国は、科学者、技術者の大部隊から軍隊、マスコミ、インチキ心霊師までとりまぜた大遠征隊を送り出した。が……。

というわけで、前作『断絶への航海』に続き、ホーガンのパロディックなスタイルは本書で一段と顕著になり、一見ハード風な味付けは話の背後に押しやられたかわりに(いいことである)、人物像の肉付けなどにふくらみが出て、読ませる小説になってきた。

本書が出た当初、日本の科学ぎらいの評論家たちは、冒頭の暴走したシステムの進化論が本書の価値のすべてである、というような言い方をしたが、なにこの程度のことなら、コンピュータに若干の心得のあるハードSF者ならば、100人が百様のアイデアで立ち所に組み立ててみせるだろう。

それよりも、根本的なところで科学のわからない自分の書く物が、しょせんは砂上の楼閣、ただのハードSFぶりっ子でしかないという自覚を新たにし、そこから、サイエンティフィックパロディ小説という独自のジャンルへ踏み出し始めたホーガンの創作姿勢の方が本書においてはずっと評価できる。

別に、科学的知識がないからといって、その事自体はせめられない。勉強すれば済むことだ。しかし、科学というものを相手にするときのポジティブで筋の通った視点の有無は、それ以前に現在では本当に貴重なものであり、ホーガンは確かにそれは濃厚に持っている。そこが彼のナイーブな魅力の源泉である。(文/金子 隆一)

へとなく姿を消した。時が流れ、知性化された多くの種族は「列強諸族」として、自らが施されたのと同様の知性化を他の生命体に施し、その代償として長期にわたる種族ぐるみの奉仕を受けることが、銀河における普遍的な種族間関係のひとつとなっていた。

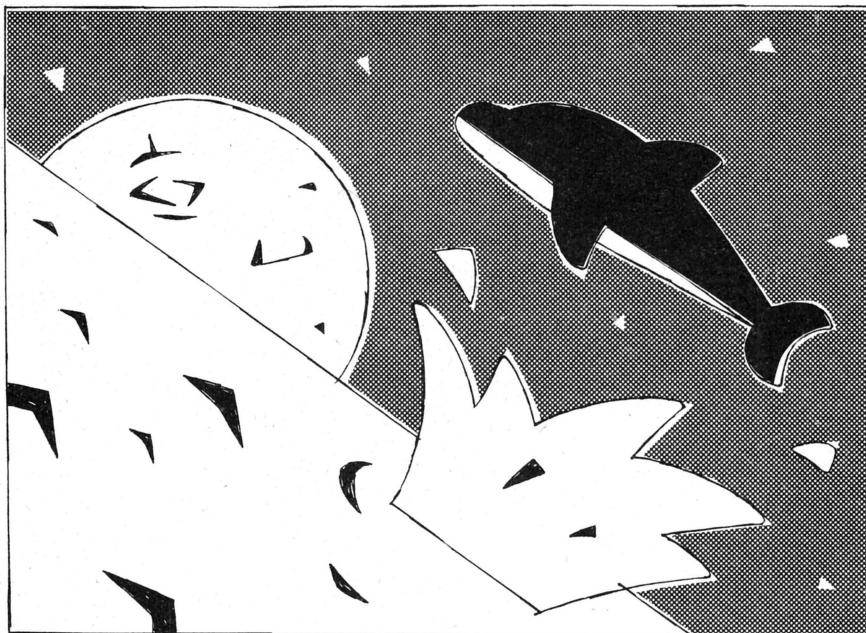
そんな中で地球人類は、主族を持たずして宇宙に進出した、他に類を見ない特異な知性種族として、さげすまれ、恐れられ、多くの列強諸族から敵意を持たれていた。イルカ、チンパンジーなどを知性化して、地球人の類族として位置付けることで、なんとか列強に伍していたのだった。

と、まあこんなところが基本的な設定。ストーリーの本筋は、乗組員の大半を知性化されたイルカによって構成された地球の探検船「ストリーカー」が列強の間で宗教的な存在にまでなっている「始祖」の漂流船団を発見したことに始まる。ストリーカーが得た情報を自らのものとせんとする、列強の艦隊は互いに激しい戦闘を展開しながら、孤立無援のストリーカーを水の惑星キャラップの海中へと追いつめる。そし

て物語のほとんどは、この惑星キャラップの上(海中)で進行していく。

この作品、確かに近年のものだけあって、細部においてはSFとしてのアイデアがつまってはいる、しかし、全体として見た場合、舞台を銀河に置き換えた海洋冒険物の再話といった臭い

が、少々鼻につくくらいがあるのだ。なまじ、海洋冒険物としてもSFとしてもツボを押さえてあり、読ませてもらうだけに、読者の好みによって評価は大きく左右されるのではないかと思う。ひとつ試してみてもは、いかがだろうか。(文/秋沢 豊)



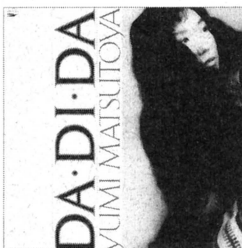
DISC&VIDEO

DATALOG

CDプレイヤーが安くなってきた。あー、僕も1台ほしいなあ。だって、音がいいのはもちろん、扱いが簡単で形も小さいし……。だが、CDがまだ発表されたばかりの頃、正直言って、CDの音は嫌いだった。ノイズが少なく、高域が美しいのは認めるけれど、音の線が細い。ロックを聴いても、迫力がないのだ。でも、今は違う。ロックはしっかりロックの音がする。今月紹介するLPも、CDで聴いてみたかった。

ダ・ディ・ダ 松任谷由美

去年11月11日から、全国60カ所のツアーを、"ビジュアル・ライヴ"と銘打って始めたユーミン。今回のアルバムのサウンドは、夫君松任谷正隆氏が、アメリカにこもりっきりで制作したそうです、全体としてはややおさえ目ながら、出来映えはサスガ。B-④の"青春のリグレット"は麗美に提供した曲で、この曲を歌うユーミンはちょっぴり昔の彼女のノリになっている。もう31歳になるそうだが、またまた彼女の魔法の虜になってしまいそうです。ハイ。

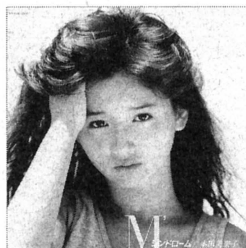


東芝EMI
ETP90365

2,800円

M'シンドローム 本田美奈子

フジTVの月曜ドラマランドの主演の座はアイドルの登龍門である◆本田美奈子はドラマランドに主演した◆そればかりでなく物語の中でアイドルを演じた◆だからして本田美奈子はアイドル路線まっしぐらである……てなわけで、ただ今絶好調の美奈子くん。LPの作詞もその手の路線では今をときめくニャンニャンの秋元康、作曲は筒美京平と、ここまで来るとホント完璧に近いのだ。詞のテーマもちょっぴりセクシーで、ドッキリさせますヨ。



東芝EMI
WTP90363

2,800円

ザ・ベスト・ソングス アルフィー



キャニオン
C28A0458

2,800円

Do Do Do Shi-Shonen



テイテク
15NS-1005

1,500円

相変わらず若者（という言葉はなるべく使いたくないけど）の圧倒的な支持を集めているアルフィー。同じく、同年代層の支持を受けていたであろう杉山清貴&オメガドライブはもう解散してしまい、この手のファン層がアルフィーに流れていくのだろうかなどと、勝手な想像をしてしまう。先日、『夜のヒットスタジオ』で披露されたA-①の"霧のソフィア"も好調で、彼らのあぶなっかしい歌声とともに、まだまだ"アルフィー世紀"は続きそう。

日本風RPG"東海道五十三次"の原作者、戸田誠司君率いるShi-Shonenの第2弾"Do Do Do"が発売された。はやりの30センチ・シングル(4曲入り)で、またもや懐かしのポップスを彼らなりに消化して演奏している。A-①"瞳はサンセットグロウ"は、なんとモンキーズ風。戸田君が、明かるくハツラツとボーカルをとっている。60~70年代風ポップスとコンピュータ・サウンド……一見、相反するこの2つは、見事に合体(!)したようだ。

キモノ・ステレオ
飯島真理

飯島真理ちゃんが大学をやめてしまった。大学をやめてミュージシャン活動に本腰をいれるのだそうだ。この新LPはロンドンでレコーディングしたもの。今までのアルバムにくらべるととても新鮮で、生き生きした彼女の感性が迫ってくる。きつとなにかがふっきれたからだろう。とてもいい。ただあえて苦言を呈するとすれば、メロディーラインがどれも良く似ていてつまらない。のびの良い明かるい声でもっといろんなタイプの曲を歌ってほしい。



ビクター音楽産業
SJX-30282 2,800円

cinéma
岩崎宏美

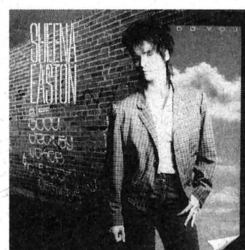
TV番組の出演キャンセルのゴタゴタで、しばらく沈黙していた彼女だったが、'85年の夏に放送された『音楽の旅はるか』(TBS系)では、妹の良美クンと共にサンフランシスコをバックにデュエットしてくれるなど、元気をとり戻したようだ。もともとその実力は、誰もが認めるところなのでガンバッテほしい。今回は奥慶一氏アレンジの絶妙なサウンドに、彼女の歌がピッタリとフィット。どれも聴きごたえのある作品に仕上がっている。



ビクター音楽産業
SJX-30283 2,800円

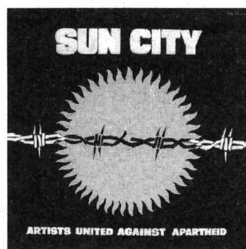
DO YOU
シーナ・イーストン

前作の『プライベート・ヘブン』でプラチナ・ディスクを取り、映画『サンタクロース』の主題歌を歌うなど、相変わらず話題にはこと欠かないシーナの新作。A-①の『DO IT FOR LOVE』はすでに全米でヒット中で、MTVで見たヒトも多いはず。超売れっ子プロデューサー、ナイル・ロジャースと組んだこのアルバムはとってもソウルフルで、ダンサブル。彼女はボーカリストとしても着実に成長している。名曲『ジミーマック』の歌いぶりは見事だ。



東芝EMI
EMS91140 2,800円

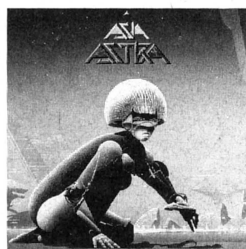
サン・シティ
ホール&オーツ、マイルス・デビスほか



東芝EMI
MHS91149 2,800円

このところ、アーティストたちがレコード会社の枠を超えて制作するチャリティー・レコードがたて続けにヒットしている。なかでもいちばん政治色の濃いのが、アパルトヘイトを批判した『サン・シティ』だ。ブルース・スプリングスティーン、マイルス・デビス、ハービー・ハンコック、ピーター・ダブリエル、ボブ・ゲルドフetc...、総勢50名以上！ ロック、ラップにジャズとサウンドもさまざまで、音楽的にも楽しいアルバムに仕上がっている。

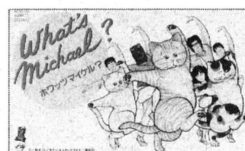
アストラ
エイジア



CBSソニー
28AP3120 2,800円

グレッグ・レイクが抜けてジョン・ウェットンが振り返り、スティーブ・ハウが抜け、新人のマندی・メイヤーが新たに加入。エイジアの約2年ぶりの新作は、以前にも増してポップに、ドラマチックに、そしてハードになった。ギタリストが変わると、こんなにもサウンドが変化するのだ。とはいえ、もともとプログレ全盛時代のスターたちが結成したグループだけに、その香りは十分に残っている。そこが嬉しくもあり懐かしくもありって感じです。

ホワッツマイケル？
小林まこと(原作)



キティ・エンタープライズ/VHS、653
3-20/β、6233-20/60分/ 12,800円

『ホワッツマイケル』はコミック・モーニングに連載中の人気ネコマンガ。これに掲載されたショート・ストーリー14編と、書き下ろし作品がアニメになったのだ。ネコ好きの人は買うっきゃないね。わがままでプライドが高く、飽きっぽいのに、やっぱりかわいい。主猫公(?)マイケルはネコの特徴をあますことなくかね備えている。そのマイケルにふりまわされる作者。鋭い観察力で書きつづられた物語は、思わず笑ってしまうコミカル抒情アニメだ。

裏庭から始まるSFアドベンチャー
ジョー・ダンテ監督の新作なのだ

エクスプローラーズ

さて今回は、'85年夏のアメリカSFシーンを彩った4大作の最後の1本、『エクスプローラーズ』の登場だ。

“The adventure begins in your own back yard.”（冒険はあなたの家の裏庭から始まる）というキャッチフレーズの付けられたこの作品、最初は他の3作に先駆けて'85年の夏休みに日米同時公開の噂もあったが、結局は正月公開の3作のあとを受けて3月、春休みの封切りということになった。

映画の幕開けはSF映画のポスターや最新のムーヴィーマガジンで飾り立てられたとある少年の部屋。その部屋の



◆大宇宙へ飛び出してしまう子供たちなのだ。

住人ベンは今日もSF映画の深夜放送を観ながら眠ってしまっていた。その眠りの中で彼は不思議な夢を見た。

夢の中でベンは空を飛んでいた。やがて雲の塊を突き抜けると、そこには不思議な図形の描かれた大地が広がっていた。それはちょうど友達のウォルフガングがいつも手にしている電子回路の回路図のようでもあった。そしてベンがその回路図の中心に近付くと、彼の体はそこに口を開けたトンネルに吸い込まれていった。

ベッドから飛び起きたベンは、今見た夢の回路図をメモ用紙に書き取った。

翌日、ベンは回路図をウォルフガングに見せた。ウォルフガングはその回路図に何かを感じ、それを持つと家に帰ってしまった。

放課後ベンと新たに親友になったダレンはウォルフガングの部屋を訪れた。そこで彼らはベンが書き取った回路図の意味を知った。それは一種のエネルギーフィールド発生器で、それを使うと大空はおろか、宇宙までも自由に航行できる装置だったのだ。

3人はガラクタをかき集めてカプセルを作り、装置を取り付けて大宇宙へと飛び出していった。

脚本は以前にコラムでも紹介したよ

『NHK少年ドラマシリーズ』世代のあとのSFドラマをふたたび……

星空のむこうの国

今月はもう1本、日本映画を紹介しよう。題名は『星空のむこうの国』、これに『少年ドラマシリーズ THE MOVIE』の副題が付く。

10年位前、NHKの夕方6時台に『タイムトラベラー』、『謎の転校生』など、筒井康隆や、光瀬龍、眉村卓らのSFジュブナイルをドラマ化して放送する番組があった。『NHK少年ドラマシリーズ』と呼ばれたこの番組では、現在の20代のSFファンの多くが、ファンになるきっかけを与えられたはずだ。

このシリーズのイメージを求めて、

それを現在に蘇らせようとしたのが、この映画『星空のむこうの国』だ。

シリウス流星群がもうすぐやってくる、そんなある日のこと、天文好きの少年昭雄は交通事故に遭ったものの奇跡的に無傷で助かった。ところがその時から彼の夢の中に、1人の見知らぬ少女が現われ始めた。

悲しげな表情の彼女は、昭雄に何かを伝えようとしていた。そしてついに



◆少女の名前は理沙。パラレルワールドの恋だ。

MOVIE

DATALOG

どうしてこう『バック・トゥ・ザ・フューチャー』なんてオモシロイ映画がでちゃうんでしょうね。まったく。けって、お金をかけてるからじゃなくて、シナリオにかける時間とか熱意とかが違うんだろうね。とにかくお正月映画は『バック・トゥ・ザ・フューチャー』これ1本に決まり、てな感じでした。さて今月は、『エクスプローラーズ』と『星空のむこうの国』の2本。これまたオモシロイ映画なのだ。期待して読んでくれ！



◆この映画に登場する宇宙人は、とてもユーモラス。なんと、緑色をしてたりしてオカシイのだ。



うにUCLAの卒業生で、SFショップの店番をしながら書き上げたというエリック・ルーク。そして彼の脚本を取り上げて映画化を実現したのは、『刑事ジョン・ブック／目撃者』で昨年春の洋画の話題を独占したエドワード・S・フェルドマンだ。

前にも書いたがフェルドマンは最初この企画を20世紀フォックスに持っていった。ところがフォックスでは脚本の後半に難があるという理由で蹴られてしまった。そこで一計を案じたフェルドマンは脚本の前半だけを切り離し、それをパラマウント社に送り付けて採

用されたということだ。

監督は、最初現在のジョー・ダンテが候補になっていたが、スケジュールの点で折り合いがつかず、ついで『ネバーエンディング・ストーリー』を撮り終えたばかりのウォルフガング・ペーターゼンに決定したが、彼がババリア撮影所での撮影を主張したためにご破算となり、結局最初に戻ってダンテの演出で撮影されたものだ。この点についてフェルドマンは「ペーターゼンだったらもっとハードなものになってしまっていただろう。その点ダンテは彼自身のユーモア感覚で物語を柔らかく

包んでくれた」と語っている。しかし彼はいつかはペーターゼンで映画を作りたいそうで、そのため映画の主人公の1人にウォルフガングの名前を付けているのだ。

出演は3人組にイーザン・ホーク、リバー・フェニックス、ジェイソン・ブレッソンが扮する他、ベンのガールフレンドにアマンダ・ピーターソン。彼らは4人とも映画の中と同じ13、4才の少年と少女だが、すでにテレビや映画で活躍している若手のホープ達だ。

他にヘリパイロットの役で『ニューヨーク、ニューヨーク』などのディック・ミラーも出演している。

視覚効果はILM(監督ドン・ドウ)だが、劇中のドライブインシアターで上映されているB級SF映画のシーンだけはLAエフェクト・グループが担当している。どうやらILMはローテックのエフェクトは苦手らしい。

また夢の中のCGIはオムニバス・コンピュータ・グラフィックス・センターが扱っている。

さらにスペシャル・メイクを『ハウリング』などのロブ・ボティーンが担当している。マンガ映画から抜け出してきたようなエイリアンは傑作だ。

(文/井口健二)

昭雄は通学の電車の窓から彼女の姿を見付け出した。ところがその日、昭雄が家に帰ってみると、そこでは昭雄は数日前の交通事故で死んだことになっていたのだ。

昭雄は少女の姿を追ってパラレルワールドに迷い込んでいた。その世界で少女は昭雄の恋人だった。そして彼女は不治の病に侵されていた。その彼女に昭雄はある約束をしていた。

昭雄はその約束を果たそうとする。しかし自然は、迷い込んだ昭雄の存在を修復しようとしていた。

脚本は自らノベライズも手掛けている小林弘利、監督は自主映画で高い評価を得ている22歳の新鋭・小中和哉。

出演者は新人中心だが、ヒロイン役をテレビの『クルクルくりん』でくりんのライバルに扮していた有森也実が



◆彼女は本当に存在しているのだろうか。それとも……。時間のはざまで起こる不思議な出来事。



好演している。

東京では1月2日から文芸座ル・ピリエにて、他の地区は4月頃から順次公開される予定。

それにしても今回紹介した日米の2本の映画が、共に夢が現実になる話というのは面白い符合だ。

(文/井口健二)

定価480円
好評発売中!

人気絶頂のMマガがログイン読者に贈る!

今月の

MSX

マガジン情報

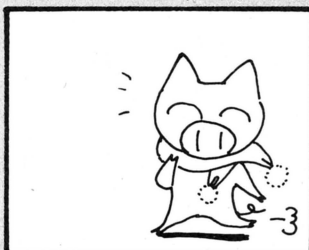
第九回

特集 R.P.G.(ロールプレイ ソングゲーム)に夢中!

いまや人気急上昇中のR.P.G.。MSXでも移植版、新作と続々とソフトが発売され、多くのR.P.G.フリークを生み出している。今月のMマガではその攻略法を徹底研究する!

うにゃんこ

ぼく、ウーくん



ERICA.S.

MSX SOFT

●SOFT TOP 10●Review(Part.1)聖拳アチャー、コナミのブーヤン、マクロスカウントダウン、伊賀忍法帖、キン肉マン、イーガー皇帝の逆襲●Review(Part.2)漢字データベース&漢字スプレッドシート●Close Up ペイロード——寒さにも負けず、思いつきアクションゲーム6本を、大サービスでレビュー。さあ、どれで遊ぶ?

MSXフェスティバル・ワクワクレポート

●新宿に出現した恐竜の正体は!?——12月1日から8日まで、新宿駅南口で大々的に開かれたMSXフェスティバル。街行く人の誰もが驚いた恐竜の正体は何か? その模様をバッチリレポートするよ。

テレコンクラブ

●テレガイド・シティ・ウォーキング——あこがれの「海外取材」第2弾。今回は西海岸をネットする「テレガイド」を追って、テレコンクラブが都市を駆け回る。

MSX探偵団

●MSX喜しの手帖——MSXに名前をつけよう、こんなユーザーは嫌われる、ジョイスティックの選び方、バグの探し方など、パソコン生活の手引きを探偵する。

おじゃまし〜ずパソコンファミリー

●手編みカーティガンにもMSX登場!?——飛騨高山の田中さん一家は、手づくり派のお母さんはじめ、み〜んなMSXに大熱中! その熱中ぶりをレポート。

MSX IMPRESSIONS

●漢字MEMOを活用するためには——MSX第1弾のHB-55から続いているHIT BITノート。今回のHB-F500では、多機能なディスク版、漢字MEMOで再登場!

デジタルクラブ

●64K拡張RAMカートリッジの製作——カートリッジバスの製作第2弾は、MSXのRAM容量を拡張するRAMカートリッジ。キミもぜひ挑戦してみてね。

今月のプログラム

●ROLLING CRASH(16K以上)M.SATOMI●ABCオリエンテーリング(32K以上)上条有●どろっぶ(32K以上)福本雅朗●チビプロコンテスト入賞作品発表!——マックラビッカリドンドンのドン/しんけいすいじやく/ショッピングガイド/ふくわらい——楽しいプログラムが満載。キミも入力してみてね!

INFORMATION CALENDAR

february~march

1986

■ここに掲載した日程はあくまで予定ですので、お出かけの際は主催者にお問い合わせください。

8	SAT	●月刊LOG IN 3月号、月刊MSX MAGAZINE 3月号発売 2月8日
9	SUN	
10	MON	●月刊ASPECT 3月号発売 2月10日
11	TUE	●建国記念日 2月11日
12	WED	
13	THU	
14	FRI	
15	SAT	
16	SUN	
17	MON	
18	TUE	●月刊ASCII 3月号発売 2月18日 ●'86メカトロニクスジャパン（東京晴海国際見本市会場）▷メカトロニクス事務局 ☎03-252-8156 2月18日~21日
19	WED	
20	THU	
21	FRI	
22	SAT	
23	SUN	
24	MON	
25	TUE	
26	WED	
27	THU	
28	FRI	
MAR. 1	SAT	
2	SUN	
3	MON	●COMDEX IN JAPAN '86（東京晴海国際見本市会場）▷COMDEX日本事務局 ☎03-271-0246 3月3日~6日
4	TUE	
5	WED	
6	THU	
7	FRI	
8	SAT	●月刊LOG IN 4月号、月刊MSX MAGAZINE 4月号発売 3月8日

LOG IN FEBRUARY 1986
PROGRAM CASSETTE

LOG IN FEBRUARY 1986
PROGRAM CASSETTE

LOG IN FEBRUARY 1986
PROGRAM CASSETTE

INFORMATION CALENDAR

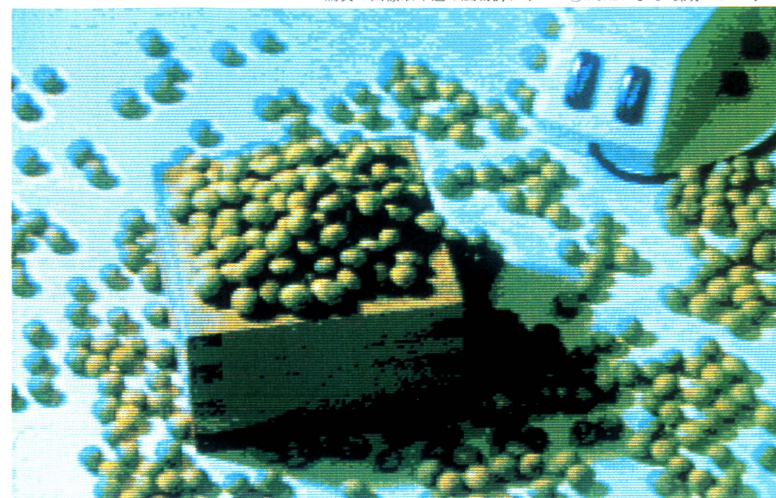
january~february

1986

■ここに掲載した日程はあくまで予定ですので、お出かけの際は主催者に問い合わせてください。

8	WED	●月刊LOG IN 2月号、月刊MSX MAGAZINE 2月号発売 1月8日
9	THU	●CONSUMER ELECTRONICS SHOWS(Las Vegas, Nev., U.S.A.) ▷Electronic Industries Association, 2001 Eye Street, N.W., Washington, D.C. 20006, U.S.A. 1月9日~12日
10	FRI	●月刊ASPECT 2月号発売 1月10日
11	SAT	
12	SUN	
13	MON	
14	TUE	
15	WED	●成人の日 1月15日
16	THU	
17	FRI	
18	SAT	●月刊ASCII 2月号発売 1月18日
19	SUN	
20	MON	
21	TUE	●エレクトロ・オブティクス レーザー展(東京晴海国際見本市会場)▷CEGジャパン ☎03-349-8501 1月21日~24日
22	WED	
23	THU	
24	FRI	
25	SAT	
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	
29	WED	
30	THU	
31	FRI	
FEB. 1	SAT	
2	SUN	
3	MON	
4	TUE	
5	WED	
6	THU	
7	FRI	
8	SAT	●月刊LOG IN 3月号、月刊MSX MAGAZINE 3月号発売 2月8日

驚異の画像取り込み風物詩シリーズ②MSX2による“節分マメマウス”



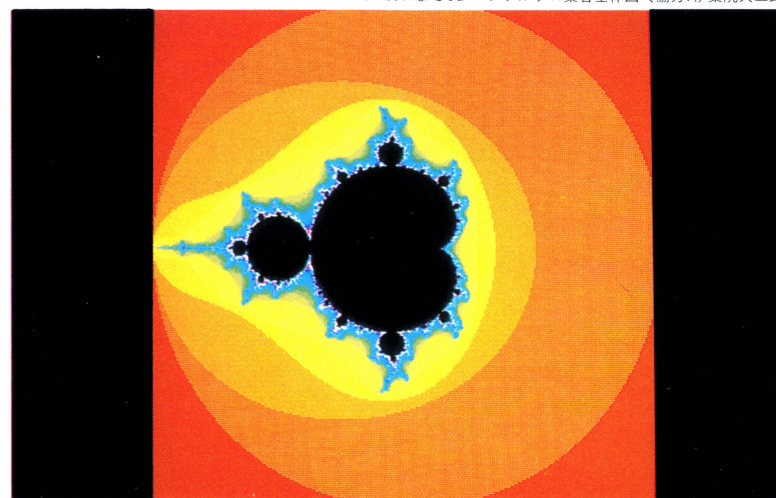
LOG IN

驚異の画像取り込み風物詩シリーズ③MSX2による“2月14日のチョコボール”



LOG IN

PC-100によるCG“マンデルブロ集合全体図”、協力:伊集院大五郎



LOG IN

READERS' LOG

明日からだ! すぐ航空券を! CONSUMER ELECTRONICS SHOW



することにショウ。

会期は、1986年1月9日から12日までの4日間。場所は、アメリカ合衆国、ネバダ州にある、町中ギャンブルの街ラスベガスの見本市会場にて、開催さ

る。あ、明日からか!? まあ、今すぐ旅行代理店なり、各社航空券発売所に飛んでいって、運が良ければチケットが取れて、そして飛んで行って参加できるかもしれない——などという現実離れた話はさておいて、その略して“CES”とは、いったいどういうもので、何の役に立つものなのかということの説明することにしたい。

毎年、新年早々に開かれるこのイベントは、その年に発表されるであろう新製品の数々——たとえば、オーディオ、ビデオ、電化製品、カメラ、電話、通信機器、そしてパーソナルコンピュータのハード・ソフトを、広大な会場中、ところ狭しと展示して、バイヤー(業者の人々)にアピールし、その年のビジネ

スを占うという、アメリカ電化製品界にとっても大きな意味を持っているのだ。だから、メーカー各社とも、えらい力の入れ様を見せる。たとえば、そのひとつの例として、このおねーさんたちのような人がいっぱいうろうろして宣伝してまわり、商品のディスプレイにも工夫を凝らして、なんとか少しでも多くの人々に印象づけようとする。だからしてその活気たるや、ラスベガス全域を包み込んで、その期間中、一種異様な雰囲気をかもし

2february INFORMATION

出すのだ。日本のショウなど、その比ではない。とにかくすごいのだ。

今年もログインからあの足軽が派遣されるので、記事を楽しみにしてくれ。



これからの別冊ログイン

MSX GAME BOOK、そしてPC-88 GAME BOOK。以上2冊のログイン別冊を昨年発表し、たいへん多くの反響をいただきました。とりたてて広告もしてなかったんですが、実は、この別冊計画というのが、年刊テブログインプランの延長線上にあったのだ、ということはご存じだったでしょうか?

過去何ヶ月かのプログラムをまとめ、新作ゲームを加えて、そして最新ソフト情報などを織り混ぜながら1冊の雑誌にまとめあげたもの、それがこの別冊シリーズなのです。そして、その別冊に含まれるプログラムをすべて収録

したテープなりディスクなりも同時に発売しています。これこそ、機種別年刊テブログインの発想そのものなんです。わかりましたあ?

ところで、それではいよいよ今年の別冊ログインのラインナップ予定を発表してしましましょう。順番は変更されるかもしれないけれど、PC-9801、FM-7、X1という以上3機種の別冊ログインを予定しています! あ、書いてしまった。書いたからには、もうやらなきゃしかたがないぞー。

それぞれ、何月何日に発売ということはまだ言えないけれど、決定しだい

ログイン誌上で大発表しますので、みなさん大いに、待っていてください。もちろんそれぞれ、別売でプログラム集も同時発売される。98ならディスクだな。7、X1はやっぱリカセット版かなあ……。ぜひぜひ、ユーザーの方々の意見を反映させていきたく思ってますので、いろんなご意見を待っておりやす。これからの別冊、期待して、な!

第10回

パソコン おもしろ人間 大募集!

個性が
ほしい!!



年が明けても不思議にまだ続いている、このコーナー。
あの手この手で新企画を打ち出しているのが、今のとこ
ろ良い結果に結びついているようです。本当かなあ……

有名人パソコン所有便覧 製作委員会だよ

もう、来るわ来るわ。ログイン読者も普通の青少年のみなさんたちだったんだなあ、と再認識してしまいました。
やっぱり、みんな芸能界が好きなんだなあ。有名人パソコン所有便覧あてに、ドサッとおたよりが届いております。
そこで今月は特別貸し切りで、有名人パソコン所有情報の中間報告をいたします。読みごたえあり!



●滋賀県
猫目小僧(15歳)

★初代タイガーマスク(現在はスーパータイガーと名のっているが、つい最近引退した)こと、左山サトルさんは、機種はわからないのですが、パソコンを所有されていることは、まちがいありません。

★フォーク歌手の筑谷雅彦さんは、ファミリコンコンピュータを最近買ったそうで、夜も寝ないでやっているそうです(KBS京都で日曜日の10時からハイヤングKYOTOのパーソナリティーでもある)。

★その他 G馬場さん(はつきりわからない)。
新日本プロレスの合宿で若手レスラーたちがファミリコンコンピュータをしている写真がプロレス雑誌に載っていました(誰が買ったかは、不明)。

伊藤麻衣子

ちゃんは……
HIT BIT
をもってるよ〜ん

●福井県
清水直喜



◆なな、なに、ほんとーか!? それじゃ、すぐ取材に行こう取材に。

■この情報にも伊藤麻衣子のことがある。こりゃあ本物だぜ。しかし、どこからみんな、こういう話を仕入れてくるのだ? すこいなあーと思う。

★西山浩司 PC-6601(ある番組の賞品で、使っていない)。

★山口良一 PC-8801mk II (昔はFM-7を持っていた)。

★近藤真彦 機種不明だが、パソコンを所有。マージャンゲームONLY。

★伊藤さやか パソコンの所有は不明だが、あの沖のif-800のBASICを使うことができる。

★荒木一郎 X1

★三遊亭円丈 FM-77

●千葉県 原 睦

★伊藤麻衣子 SONYのHit Bit (たぶんMSX)。昔はFM-8のポスターだったのに。

★クロード・チアリ MZ-1500 (パソコンサンデー出演のお礼)、IBM-PC(か、そのコンパチブル)。

以上、芸能人

★矢野健太郎 APPLE II

★樗図かずお PC-8001

以上マンガ家

★湯川れい子 PC-8801、なんと8インチのFDを4ドライブもつけて自分のレコード管理などに使っている。

以上音楽評論家





Work』etcのCGは、マッキントッシュを利用している。

★(番外)アミューズ
あのサザンのアミューズの事務所に「パソコン」が置いてあり、アダル

トソフトで遊んでいる」とのこと。今は亡き「桑田さんのオールナイトニッポン」で聞いた情報。

★宮崎 緑 パソコン(機種は不明)、自分でプログラムも作る。

以上。また、別の情報が入ったら報告いたします。ところで、有名人の所有パソコンだけでなく、好きな Video Game なども調べてみてはいかがででしょうか? 細野晴臣、立花ハジメの『Xevious』は有名ですし、アルフィーの『B-Wing』や、早見優の『Mappy』(これは1面もクリアできないそうですけれども……) などが有名です。いかがでしょうか?

●鳥取県 森博司

突然ではありますが、未確認情報を含めて、私の知っている情報を報告しようと思います。ログインで確認してみてください。

★タイガーマスク(先代)パソコン (パソピア?) と、ハンドヘルドを1台ずつ持っていたらしい。

★樫原かずお PC-8201

★萩本欽一 家にファミコンがあり子供が使用しているらしい。ソフトはマリオetc。

★高橋幸宏 (本人の所有かどうかはわからないか) シンセサイザーをMIDIで制御するために、PC-8801mkIIとローランドのソフトを使用している。LP『Once A Fool、…』で使われているようだ。

★立花ハジメ これも本人の所有かどうかは不明だが、LP『TAIYO-SUN』や、坂本龍一 & T. ドルビーの『Field

★シンガーソングライターの 谷山浩子 さんが、FM-77を持っていて、なんと『タイムゾーン』を完全征服したらしいです。その昔は、PC-8001を持っていたそうだが、買い換えたようだ。

★RCサクセションの 忌野清志郎 もなんか持っているらしい。以上、J & P PRESS Vol. 8に載っていた。2人ともJ & Pの会員らしい。

★「Newton」の編集長の 竹内均 氏はFM-77を持っているみたい。5月号の終わりに、写真で載ってるよ!



●愛知県 三木祐介(15歳)

有名人パソコン情報

芳本美代子

ファミコン

これしか知りません

●福井県
真柄高志(15歳)



★正直でよろしい。アイドルもモトとはといえば普通の若い女の子。ゲームぐらいは、いたしますよね。

★おつ、意見の分かれるところだ。さて樫原かずお氏所有のパソコンやいかに! 新情報をお待ちしているのだ。ぐわっっっ。



欽ドンで有名な山口良一さんは、パソコン所有者です。『信長の野望』と『アステック』のファンだそうです。昔、ラジオで山口さん自身で言っていました。その機種までは言ってなかったですけど。

●東京都
和田和明(17歳)

おもしろ残念賞

有名人パソコン情報は、これからどんどん送ってください。なかなか、おもしろい展開をしてきております。通常のおたよりも、もちろん待ってますよ。さあ投稿に燃えろ! 若者! ●栃木県・半田智幸、埼玉県・福井貴浩、宮崎県・芳賀卓也、北海道・木村知美。

採用された方に超豪華記念品を

このコーナーに採用された方々には(但し残念賞は含まれず)、ログイン謹製超軽量アルミ合金ステッカーと文字が大回転するミラクルボールペンを差しあげております。

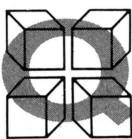
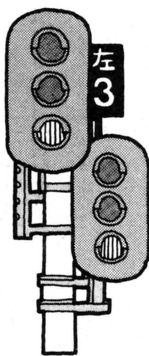
以上すべての記事の応募や質問のあて先

〒107 東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル (株)アスキー
月刊ログイン編集部 おもしろ係まで
毎月15日をしめ切りとします。
おたよりはお早めに。



こんにちは、諸君。私はアンドロ探偵事務所のカミヅカ所長だ。電電公社について国鉄も民営化になるということだが、電電公社がNTTと社名を変えたように、国鉄も民営になれば横文字のわけのわからない名前に変えてしまうのだろうか。私は今でもときどき省線と呼んでいるのだが。

出題・解答 藤沢幸隆



●アンドロ探偵館②⑥ 駅のポスターはいつたいどこに？ パズルフルムーンを貴方に

先日、私は妻と2人で数十年ぶりに旅行にいった。子供達が例の“フルムーン”とかいう国鉄の周遊券をプレゼントしてくれたからだ。私はあまり気が進まなかったのだが、せっかくだからと、妻に無理やり連れていかれてしまったのだ。

4日間、信州の温泉にいったのだけれども、ひさしぶりに入った温泉は妻の弁を借りるまでもなく、日ごろの疲れをいやしてくれた。

その温泉はよかったわけだが、列車のなかでの、サラリーマンの団体にはまいてしまった。社員旅行らしいのだが、他の客の迷惑を考えずにドンチャンさわぎしている。その上、酒が入っているものだから、小学生の遠足よりも始末におえない。まあ、彼らも日ごろのウップンを晴らしているのだろうが、あの醜態はとても30すぎの社会人には見えなかった。

その旅行から帰って数日後、一人の依頼人がやってきた。

——カミヅカさん。このようなお願いでも聞いていただけるのでしょうか。

鉄道の広報マンだという彼の依頼はかなりやっかいなものであった。

——実は、このたび、私どもは新しい旅行券を売り出すことになりまして、その広告ポスターをすべての駅に貼出すことになったのです。

といって彼は右図の路線図をさし出した。AからQが、その駅だ。

——ただ貼るだけならいいんですけどね、うちの上司があまのじゃくでして、各路線ごとに停車する駅に貼るポスターの合計枚数を同じにしろ、というのです。私も考えたのですが、難しくできませんでした。

彼の話を知ると、路線は9路線あり、電車はすべて各駅停車だ。駅に貼るポスターは最低でも1枚で、どの駅も最高17枚まで貼ることができる。

路線はA-E、C-D-E-F-Gというぐあいにつながり、D駅やK駅は乗りつき駅だ。ただ、M駅にはポスターがすでに9枚貼られている。この9路線それぞれが停車する駅に貼るポスターの合計が同じになるように、各駅に貼るポスターの枚数を決めて欲しい。

今月は、“パソコン通信・実践編”をプレゼント!!

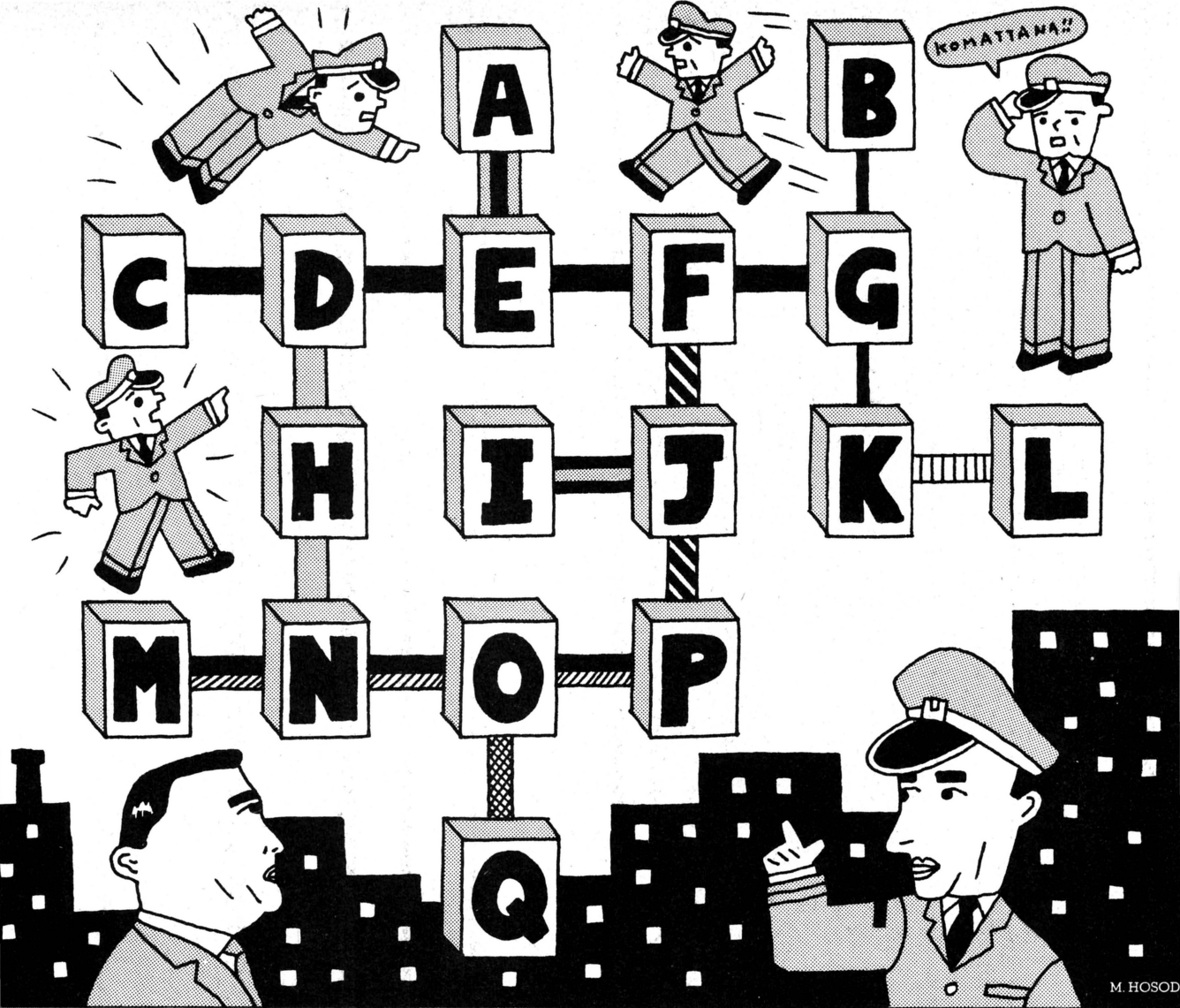
今月のパズルの解答をよせていただいた方のなかから、正解者5名様にアスキーの本、“パソコン通信ハンドブック実践編”をプレゼントしよう。

この本は前に発行された“パソコン通信ハンドブック”シリーズの第2弾で、その名のとおりに実際にパソコン通信をやるための実践的なノウハウがギッシリつまったものなのだ。

その内容は、各種種別の通信テクニックから、ネットワークでできる最新のゲームについてまで、幅広く、かつ詳しく解説してある。パソコン通信でパズルの情報を交換しあえば、キミの頭脳も一層ヒラメキを増すだろう。

今月は
これが当たる!





パズル 「フェニキアの魔方陣」解答

今回の正解者は、応募の94%と高く、なかなか満足のいく結果であった。この問題はパソコンを使うと非常に簡単に解ける問題で、よせられた解答にもリストを添えてくれたものが多く見ら

れた。ただ、プログラムを走らせて、正解を出すまでの実行時間が数十秒から数分と短いため、プログラムにコリたい人には不満だったようだ。これからもガンバッテくれ。(評:藤沢幸隆)

3	1	6	8
2			1
7			1
6	9	1	2

アンドロ探偵館②『フェニキアの魔方陣』当選者発表

●ロードランナーTシャツ

愛知県半田市 三浦 邦祥
千葉県八千代市 渡部 義晴
鹿児島県鹿児島市 上野 剛
山形県村山市 石井 和昭
愛知県西加茂郡 勝野 利幸

●ログイングッズ

神奈川県見川崎市 岐島 勝美
愛媛県温泉郡 野口 展明
兵庫県加古川市 木村 敏文
三重県一志郡 鏡 育代
神奈川県横須賀市 小原 一悦

厳正なる抽選の結果、以上の方々が当選されましたので、賞品をお送りします。

『パズル フルムーンを貴方に』応募方法

★官製はがき(アンケートはがきは不可)または封書で、〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル(株)アスキー ログイン編集部

『パズル フルムーンを貴方に』係

までお送りください。昭和61年2月7日必着

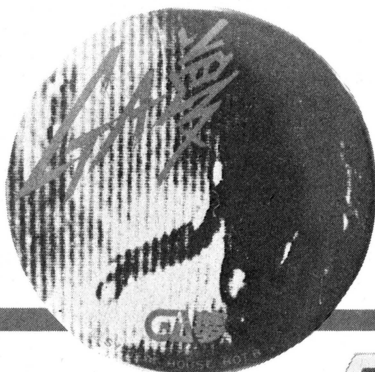
★プログラム同封の場合は、実行時間、使用機種なども明記してください。

プレゼント

好きなパソコン触れもせず
一生懸命勉強する受験生へ
鬼のいぬ間にプレゼント!

カレ・スコ・バッジだぜー

●壮大なるRPG“カレイド・スコープ”、略してカレ・スコの発売を記念して、SFチックなバッジを10名にプレゼントしちゃおう。(提供:(株)ホット・ビィ)



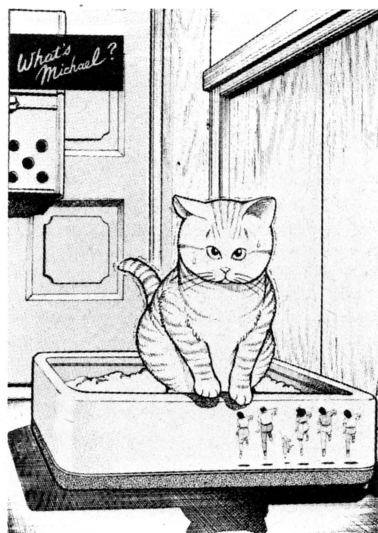
トラキチにプレゼント

●タイガース優勝記念のトラ本のなかでも、これは異色。いしいひさいちや小池たかしとどおくまんプロ、黒鉄ヒロシなどの書き下ろしマンガがぎっしりつまっているのだ。これを5名に。



うんこしてるネコのポスターだよ

●写実主義(?)のネコマンガ“What's Michael?”のビデオのポスターを5名にプレゼント。(提供:(株)キティ・エンタープライズ)



足の長い女の子のステッカー

●今、ちまたで物議をかもしている(?)SFロールプレイングゲーム“コズミックソルジャー”のシール4枚セットだ。アンドロイドお姉サンの姿態がすごくて、なんだかワイセツ。エッチなおしりがたまりません。50名様に。(提供:(株)工画堂スタジオ)

ラジオ番組数ある中で 300ピースのすごいヤツ

●1986年のニッポン放送のタイムテーブルがジグソーパズルになりました。300ピースの粋なヤツ。名付けて「ニッポン放送の素」。針すなおさんの似顔絵もうれしい。50名に。(提供:(株)ニッポン放送)

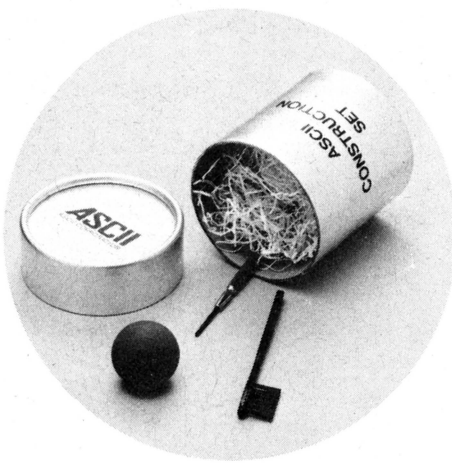


ファミコン本収集が趣味の人に

●ファミコンゲームの必勝法のマル秘テクニックを紹介した本だ。第1集はゼビウスやスターフォースなど。第2集はスパルタンXやドルアーガの塔など。各5名ずつなので、どちらか明記してほしい。(提供:(株)旺文社)

金のクチバシでももらえないぞ

●アスキーからのプレゼントは「マウス・コンストラクションセット」。グンとマウスが使いやすいくなるゴム製のカラーボールと、精密ドライバー、ブラシが入った特製品だ。5名に。



11月号プレゼント当選者発表

●パソコン通信Q&A	島根県	錦織誠二
神奈川県 魚住剛一郎	福岡県	江里口賢
神奈川県 渡辺徹	宮崎県	鳥取和弘
東京都 江原貴幸		他5名
東京都 直岡秀樹	●立花ハジメのブックレット	
京都府 久保靖	茨城県 小下道也	
●早見優ちゃんのステッカー	三重県 西川忠秋	
東京都 須崎俊一	岐阜県 柴田幸治	
静岡県 伊藤剛	群馬県 萩野谷文義	
奈良県 下坂稔	長崎県 大曾博樹	
島根県 宮本和典		他5名
福岡県 浜本清彦	●シーソー	
	愛知県 和泉正志	
●エプシロン3のポスター	京都府 広多重雄	
東京都 青木隆治	京都府 不破康雄	
宮城県 相沢勉	●アスキーのステッカー	
青森県 千葉敦	千葉県 長正彦	
兵庫県 津金沢光平	石川県 出崎弘之	
広島県 世良庄司	和歌山県 露田直之	
	大阪府 藤本明伴	
●グラディウスのポスター	高知県 土屋兼一	
北海道 荒井紀之	滋賀県 時永聡	
愛知県 市川拓也		他4名

★送り先 〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル(株)アスキー ログイン編集部「2月号プレゼントコーナー」
注) アンケートはがきは不可。欲しい物の番号、名前を明記のこと。2月7日消印有効。当選者の発表は5月号のこのコーナーで。

秘密情報部

ザッ
・・・

俳句クレイジー

ハ、ハ、ハイックション。失礼。寒さが身にしみる今日この頃、ヤマログの皆さんはいかがお過ごしですか？ というわけで、「ザッ ツ俳句クレイジー」なのである。もう、だいたい察しがついたと思うが、このコーナーは、キミたちが五七五でうたを詠み、それを送ってもらい、趣のある作品は誌上で紹介しようというタクラミだ。どんなスタイルのものでも構わない。気楽に応募してほしい。

だからさあ

セーブしろつて

いったじゃん



●宛て先

〒107 東京都港区南青山 5-11-5 住友南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「秘密情報部内おいらは俳句クレイジー係」

秘 ★ 密 ★ 情 ★ 報 ★ 部 ★ 歌

本部にはかなりの数の歌が寄せられた。ただ残念なことに、曲付きのものはわずか、テープに自分の歌声をふきこんで送ってくれたものが何本かあるだけだ。

今回、ここでいくつかの良い歌詞を紹介する。キミたちには、この中から気に入った詩に曲をつけてほしいのだ。楽譜を見ても、何がなんだかかわからないので、必ずテープにふき込んで応募してほしい。もちろん、コンピュータの演奏プログラムという形でかまわないぞ。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル (株)アスキー ログイン編集部
「ログイン秘密情報部内歌を歌えば心はずむ、曲もつけてよね係」

今宵は
音楽の宴
うたげ

●題未定

ゆり組14番 竹越洋之

夜空にうかぶあの星が
そうさ我らのヤマログだ
ぼくらを見つめ ぼくらを助け
いつもぼくらの心のなかに
やどる心だヤマログだましい

夜空にうかぶあの星が
ぼくらの誇りヤマログだ
いつかはぼくも いつかはわたしも
やどる心だヤマログだましい

●ヤマログに愛をこめまくって……

さくら組28番 中里貴央

ここは南青山の街並
今はもう夕暮れ
そっとうしろに忍びよる黒い影
コンクリートに響く足音にハッとふりむく僕

そこには君の顔があった
そっと手をあて微笑む君
僕はギュッと手をにぎり
君といっしょに歩きだす
あの光輝くヤマログに向かって
さあ君達も僕等のように
ヤマログに向かって飛びたとう
今、この瞬間君は風になる……

●題未定

こすもす組52番 守安祐文

小川の清さ 野の青さ
おさなき胸の夢さそう
お山にログのまなびやは
ヤマログ秘密情報部

そびえてまねくヤマログの
希望の光立つ庭に
豊かな明日を作ろうよ
ヤマログ秘密情報部

残していった兄弟の
いだいな文化うけついで

明るい未来に向かってく

ヤマログ秘密情報部

●題未定

こすもす組51番 小下道也

雄大な朝日に向かい
今、肩を組み
力をあわせてゆこう
ああ新しい世界を目ざし
みんながみんながあこがれる
我らのログイン秘密情報部

健やかな心あわせて
研鑽の道を進もう友よ

●秘密情報部員募集の歌

故秘密情報部総長金盞鉄五郎

義理と人情の人生は
0と1では割りきれぬ
いちど生まれてきたからにや
秘密のひとつも持ちたいオレさ
ああそれだから
ログイン秘密情報部
ああそれだから
ログイン秘密情報部

ログイン秘密情報部員手帳

連載第4回

はやいもので、部員手帳も連載第4回。今月も前回にひき続いて、ハイテクコンピュータ用語辞典だ。このコーナーでは、大野二郎をはじめとする、ごく一部の非凡な部員の活躍がめだつ。まだまだ用語解説の募集は続くから、各員一層努力してもらいたいよん。ところで、今月までの二十数ページは無くさず

テレタイプ：赤面症。

(さくら組39番 大野二郎)

テンキー：空模様。

(ゆり組24番 丸山修)

電気：死人は電気を催さない。

天狗の面：ハイテク全般を指す言葉。例「おっと、天狗の面してるねえ」

(さくら組2番 水野震治)

電卓：こたつ。

店長：次期主ライターのなれの果て。廃人。

ドルアーガの塔のすべてがわかる本：300円。

ナショナル：そういえば、昔へんな宇宙人みたいなのがいたような気がする。

ナムコ：蒲田にあるビデオゲームメーカー。南青山からだど、チト遠いのでコマル。

ニーモニック：聞くところによると、パソコンを勉強しはじめて最初にぶちあたる壁らしい。しかしそこまでたどりつけなかった私は、いったいなんなんでしょうかねえ。

ネットワーク：漁業

(さくら組39番 大野二郎)

コントロールキー：ひとりでは何もできないくせにエラそうにしている奴のこど。ベッドタウンの私立高校生に多いようである。

コンピュータ：単語の先頭につけると、どたんに信頼性の高まる言葉。例・コンピュータ占い。

(ほたん組87番 野部俊晴)

サウンド：体育の教師の口ぐせ。

(さくら組39番 大野二郎)

CR-X：くっさーい臭いの車。走ると近くにいた犬がみんな吠える。

CG：指図すること。

(ひまわり40番 小川隆志)

CD：これについてはよく知らないの、各社とも本部宛てに大至急送るよーに。

次期主ライター：編集部単なる消耗品。おおもね浪人バカ。

(まんじゅしゃげ組1番 小島編集長)

自動販売機：へんな声でしゃべったり、ルーレットがまわりはじめたりするのは、もういいから、もうちょっと静かなヤツを作ってほしい。でなきゃエッチな本が買えないじゃんか、と思わせる機械。

これは便利

よせよ、照れるじゃねえか。ヤマログだった人の役に立つことぐらいするさ。だけど期待しちゃあ、ちっちゃちゅ、いけねえぜ。おいらは渡り鳥、ひとつのところにや長くいらねぬ性分なんだ。ふふふ……。

というわけで、本部の心変わりで、このありがたいコーナーがなくならないうちに、すばやく利用しましょー。

今月は、まだ先月号の質問の答えがよせられてきていないので、質問だけだ。元気をだして、いってみよー！

Q3 ヤマログ手帳の「部員の心がまえ」の第8章に「部員間の恋愛は、まあ適当に」とあるが、ヤマログに女の子の名前が載っているのを見た事ありません。本当にヤマログにも女の子がいるのですか？ いたら返事してください。（ゆり組24番 匿名）
いっっぱいでてるじゃないのっ！ と言いた

あれは便器

い気もするが、本部としても、どのくらい女の子の部員がいるのか知りたいところ、返事してあげるよーに。で、次の方どーぞ。

Q4 オナラをする時に、おしりに火のついたマッチを近づけると、オナラのメタンガスが燃えるって本当ですか？

（さくら組28番 中里貴央）

おおっ、素朴な疑問だ。さすが中里くん、このコーナーの趣旨を理解した質問だぜ。このへんなウワサの真偽をしている部員は、すぐ本部まで教えなさい。

とても雑誌にのらないような、個人的な質問でも喜んでのせるからな。遠慮すんなよ。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「秘密情報部ネットワーク
よっしや、なんでもおしえたる係」

ネットワーク

業務連絡

こんなスミツコまで読むよなあ。なんてね、冗談ですよ、冗談。えーと、業務連絡ですけれどね、ヤマログに入団希望の方は、はがきにつかく赤い字で入団希望と書いて、秘密情報部人事課まで送ってください。だそうです。はい。

シフト：不幸は突然やってくる。

（さくら組39番 大野二郎）

週刊少年ジャンプ：ログインのライバル誌である。

と思わせていただいております。はい。

シュミレーター：シュミレーターだつーの。

ジョイスティック：お楽しみ棒。ちなみに、お楽しみまたまのこを、ジョイボールという。

シリコンバレー：にっぽん晴れのアメリカ版。

シリンドリカルステップスカルプチャー：も、もちろんこれくらいの言葉は知っているが、誌面の都合上やむをえず説明をはぶくことにする。

人工知能：エミーちゃんのことだ、と私は信じてる。

ストラテジー：ああ？ 何それ。戦略う？ なら最初からそーいえよなあ。

セーブ：やーい、やーい、阪神に負けてやんの。

（さくら組39番 大野二郎）

セラミックターボ：直訳すると陶器製過給機ということになる。どうやってつくったのかは知らないが、たぶんクロロはつかってないだろう。

ダイナミックレンジ：安物のレンジは、火の調節がうまくいかないものだ。迫力あるぜ。

タイムシェアリングシステム：ひとつの計算機が複数のプログラムの、あつちをうごかしたり、こつちをうごかしたりするという、なんだか凄そうで実は単なるアキ性のコンピュータ。

（ゆり組24番 丸山修）

タブ：普通には、耳の接尾語として用いられるが、もしかしたら、鼻たぶとか、のどちんこたぶとかいうものもあるかもしれない。

端末機：ルールにチャージドタイムアウトが設けられていること。（タンマつき）

チェックサム：ログインがよく間違えるヤツだ。それにもかかわらず、編集部の人間にまったく反省の色がみられないのは、どういうわけだろうか？

ディスクット：磁気をおびた丸っこいもの。ようするにビップエレキバンのようなものだ。

テープログイン：お買い求めは、お近くの本屋、パソコンショップでどうぞ。

テクノロジー：歩道。

（さくら組39番 大野二郎）

デジタル：融通のきかない、極端な性格。新興宗教にはいりやすい。

インデアン 餅つかない

ログイン秘密情報部内インデアン餅つかない課風土記作成係は、今深刻な問題に直面している。大都市などの、部員の密集地帯では情報が豊富なのだが、致命的なまでにイン餅が不足している地域もあるのだ。そこで本部は、次の部員に秘密指令を与える。

北海道函館市担当は宮川匡浩（さくら組70番）だ。大雪にめげずイン餅すること。新潟市は藤田桂紀（ゆり組63番）が受けもつこと。雪国風情を函館と競ってほしい。部員が非常に少ない島根県は大坪峰明（あやめ組77番）にまかせた。田辺印判店には行ったかな。四国地方は香川県高松市の吉村一元（ぼたん組13番）がイン餅する。さぬきうどん情報をまってるぞ。そして沖縄県

は大城康太（ききょう組23番）だ。先日届いた情報はいまいちであった。南国情緒の報告を楽しみにしているぞ。

以上の各員はテキトーに選ばれたのだが、指名されたからにはガンパツテほしい。その他の部員も負けずにイン餅するのだぞ。青年よ町に出よ！



今月の 停部ログイン

12月号で停部処分を受けた沢村泰之から反省文が届いた。いまいちおもしろくなかったけれど、日頃の優秀な態度に免じて、すずらん組への復帰を許す。これからいっその活躍を希望する。がんばるよーに。

ところで、中里貴典（さくら組28番）はいつも、群をぬいておもしろい手紙を送ってくれる。中里コーナーを新設するという案がでているぐらいだ。そこで、中里の反省文を見なくなったから停部処分を課することにした。今からどんなのがくるか楽しみである。まだ反省文を提出していない部員は早急に送ること。ざくろ組は地獄だぞ。

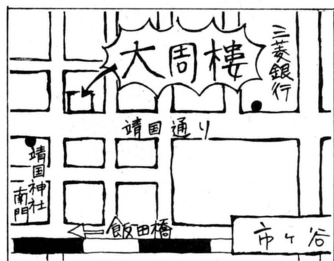
秘密広告大募集

広告の威力はスゴイ。先月号に広告が掲載された田辺印判店には、中国地方に在住のヤマログ部員が殺到して、品切れ続出、海外からも引く手あまたで、あれよあれよという間に億万長者になってしまったという。今では松江城主となった田辺家の人々が語るには「これもすべてヤマログ秘密広告のおかげ、は一、ありがたや、ありがたや」だそう。田辺一家のような、力強い幸せ者になりたい部員は大至急に本部まで広告を送れ。じゃんじゃんのせるぞ。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
「秘密広告で幸せな人生を送ろう係」

高級すき焼き 割烹



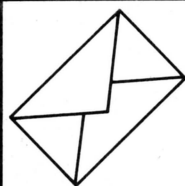
ザンギリ頭をたたいてみれば、文明開化の音がする。歴史の時間に文明開化のことを学ぶとき、必ず登場する牛鍋屋。創業明治4年の当店大周楼は、そんなたたずまいのお店です。店内は座敷と食堂にわかれており、大切な宴会からちょっ

大周楼

としたお食事まで、気軽にご利用いただけます。なお、ヤマログ部員の方には特別に漬け物を用意してお待ちしております。遠慮なくお申しつけください。

大周楼 東京都千代田区九段南3-7-10
お問い合わせ ☎03-261-4110まで。

おたより LETTERS CORNER



禁

煙パイポは情けない。
(神奈川県 鈴木淳一 17歳)

えーい、何なんだ！ 最近のおたよりはっ！ 毎月2000通以上くるアンケートはがき中に含まれるおもしろ含有率はわずか数パーセントに落ち込んでいるぞ。

ログイン編集部は、もっともっとおもしろーいおたよりを、おもわずお返事をかきたくなっちゃうよーなおたよりを、待ちのぞんでおるのだよ。

とゆーわけで、読者諸君！ ログイン3月号より、このコーナーに採用されたキミには、ゴーカに薄謝3,000円(図書券)なりを進呈しちゃおう。だから、ペンネームはOKだけど、住所氏名ははっきりかくよーに!! ゴーカ薄謝が送れないもんね。

おもしろい、編集部が笑い死んじやうよーなおたよりを待っているぞ。

太っ腹の編集長

ぶ

ぶ、「ウルティマIV」を3日連荘で徹夜でやったら、ほぼ風邪を引いてしまった。じかじ、ぶとんの中でまだやっているの、全々良くならない。38度7分ば熱があるのである。くぐ、苦しい……。

(山口県 松部裕太郎 20歳)

だから、ずっと前の号で、Ultima IVが出るから徹夜に耐えられる体力を養っておこうって言ったんだよ。もしかして、あんまりうれしくて、徹夜で体を鍛えてたんじゃないの。

この号が出る頃には、もうすっかり良くなってUltima IVもずっと進んでい

るでしょう。Wizardry IVはちょっと遅れるようなので、今のうちに、次なる試練に向けて体の調整をしておきましょうね。

本当は
同じ理由で自分も風邪をひいた編集者

も

もし、ログイン編集部ですか？ こちら岡本ですけど、ログインの本10kgとテープログイン3ケースお願いします。家は勝手にお探しください。届けるのは8日くらいにお願いします。ガチャーン」

(東京都 岡本広 17歳)

ほんとだなー、絶対だなー。よしわかった、届けてやろう。金払えよ。どんどん届けるからな。毎月届けてやる。毎日でもいいぞ。ログインだけといわずにアスキーも買え。届けてやるぞ。MSXマガジンも届けてやる。アスペクトももらってくれ。ついてだから寿司1000人前も注文しとくからな。大人のおもちゃも届くようにしといてやるぞ。よかったな。はっはっはっ。

アバシリ帰りの編集者

こ

の前、おばあちゃんにアーモンドチョコをあげたら、「やだねー、最近のチョコレートにはタネが

入ってるんだねえ」といいながら、アーモンドをベツと吐きだしていた。ぼくはこんなおばあちゃんをかわいいと思います。

(神奈川県 坂田登 15歳)

お年寄りの言うことは、ひとつとしておろそかにできない重みがあるもの。おばあちゃんが出したチョコレートの「タネ」は、もしかしたら本物かもヨ。お庭に植えたら、チョコレートがはえて来たりして。

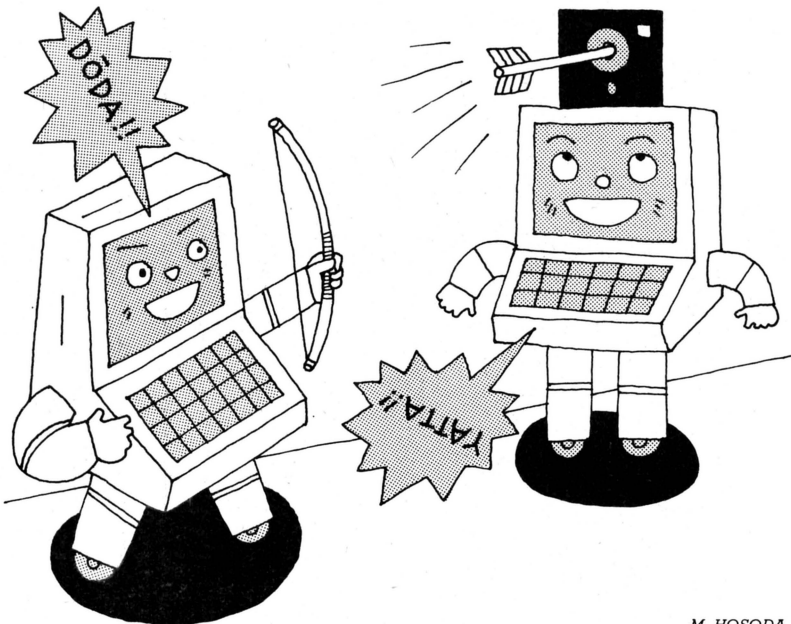
でもきっと、アーモンドが好きではないのでしょう。この次からは、タネなしチョコレートをさし上げたら？

園芸担当の編集者

こ

の前、ログインが1万冊あったので、1万冊かいましたが、いまだにログインから礼状がきません。私がウソをついているからでしょうか。(ヤセタンとコロンタン)

あれ、ずっと前に内閣総理大臣からの礼状と、お歳暮にIBM-PC AT(30メガバイト・ハードディスク付き)とマツダNEW RX-7リミテッドと洗剤1年分、純金の荒巻じゃけとダイヤモンドの詰め合わせセット、現金1年分にインスタントラーメン1万食分、毛布、菓、



M. HOSODA

米などを送ったのですが、まだ届きませんですか。おっかしいなあ。こっちもウソだけど。

正直な編集者

人 間だれしも、やらねばならない時がある。ターゲットは奴だ。そいつが大きければ大きいほど、男の闘志は燃えあがる。そして芯から奴を抜きたいと思った時、はじめて自分の力の限界に挑む。そしてそれを、100パーセントひきだすことができたもののみが、偏差値80の壁を破ることができる。人生博打だよ。

(山梨県 渡辺茂 16歳)

そーだ! そのとーりだ。だから、みんなでガンバロウ!! とりあえず、ログインは、うにょっつー言葉をはやらせるずおおお!

この言葉は、気づかれぬように人のうしろにまわり込み(なるべく冗談の通じる人がいい)やや内角をねらい、えぐり込むよーに言うべし!! そーゆーわけで、キミも協力してくれっ!

流行語担当の編集者

Q. 1 ゲームフリークでもない僕が何でログインを買うのか。
Q.2 少女マンガを買うときより、大学生協でログインを買うときの方が、はずかしいのはなぜか。

Q.3 Q.2のとき、はずかしいと思う自分がはずかしいのはなぜか。

各問40字以内で解答せよ。

(北海道 加藤厚 18歳)

A1 一般にお金である。場合によっては、図書券、クレジットカードなどが使用されることもある。

A2 エロ本を買うときははずかしいのと同様、ログインをエロ本だと考えているからである。

A3 性欲という自然な欲求を恥じること自体ははずかしいと思うキミは、まだ更生できそうだ。

とゆーわけだ!

質問係の編集者

や い、ペーしっ君のお父さん。いつも家にいるけど、仕事はどうするんだ。まじめにこたえろ〜。

(栃木県 小川拓也 12歳)

「まじめに」って言ったって、もともと寝ころがって冗談を話しているうちにできあがったキャラクターだから、どれだけまじめに答えられるかわかんないけど、荒井先生は、「一応、植木屋ってことだったんだけどね……」と言っていました。

きっと自宅勤務の植木屋なんですよ。オンラインでお客さんの庭にアクセスしてたりしてね。今度、荒井先生によく聞いておきます。

とゆーわけだ。

いいかげんな編集者

先 日、部屋につんであったログインのたばに足の小指をぶつけてしまいました。このいたさには耐えられません。どうしてくれるんだ。

(埼玉県 大河原一樹 16歳)

イッター。そりゃ痛えや。うー、やだねー、小指がぐにと、イテテテ、考えただけでもイテエゼ。そういえば私も小学校の時、砂場にかくしてあったサビキギを思いきり踏んづけちゃったことがあったなあ、イテテテ、思いだしちゃったじゃんか。それから、フライパンについたコゲめを爪でカリカリひっかいてた時、水分ふくんでやわらかくなった親ユビのツメがウニニッてはがれちゃったこともあったなあー。おー、イテーよー。それからそれから、中学生の時に歯医者でムシ歯治療したら、クシャミがでそうてたえられなくなっちゃったら、あの歯をけずるグリーンでやつが歯の神経をニギニギニギニギッて、おおおっ、イテテテテ。うー、痛えよお。もうやめてくれえ。それからどんなことがあったっけな。うにょ。

分裂マゾの編集者

ぼ くは英語がにがてです。英語はよめるが、人名がよめない。



たとえば、マイクをミケとよんだりする。そうすると友人からバカにされる。だからぼくは英語がきらいだ。だいたい日本人がなんで英語をおぼえなくてはならないんだ!! プンブン。

(クリスタルソフト命)

読めるんなら、いいじゃないの、そしたら、今度は声を出して、発音に気をつけながら読むクセをつけるわけよ。

ベーし君

あらいきよかず



英語も日本語と同じ、人間の話す言葉だから、なによりも慣れるのが一番。慣れちゃえば、あとはスイスイ。

英語がわかると、自分の世界は少なくとも3倍は広がるね。アメリカの映画も、70倍はおもしろくなるよ。だって、下に出る字幕には、実際にしゃべってることの1割ほどしか書かれてないし、コメディ映画なんかだと、英語のダ洒落や、ちょっとした冗談なん

か、ほとんど字幕には出てこないんだよ。それに、テレビのふき替えだって、実際に話していることは、ずいぶん違うことを話してるんだ。英語をそのまま日本語にするのは、言語の性格や文化の違いがあるため、どんなに翻訳技術が発達しても無理なんだよ。

それだけじゃない。英語って、すごくお金の儲かる言葉なんだ。通訳や翻訳って英語さえできれば、楽で儲かるいい仕事になる。

君は英語を外国の言葉だと思ってるからいけないのさ。日本語は自分の母国語。そして英語は、地球の言葉だと考えて勉強してみなよ。絶対に損はないから。

もと翻訳家の編集者

お

みやーら、よーやつとりやーすな。

(愛知県 外山成仁 16歳)

な、なんだあ!?

言語学で大学を留年した編集者

□

グイン編でバイトしたいのですが、どんな仕事があるのですか。なんでもするからやとってください。

(長野県 藤田吉彦 18歳)

飛んで火に入る夏の虫とは、このこと。やとってあげてもいいけど、本当になんでもするか? 途中で恐くなって逃げ出しちゃダメだよ。もし君に勇気と愛と誠実さがあれば、ぴったりの仕事がある。

ログインのデザインセクションに居ると言われている進行係のおば……いや、おねえさんが、編集セクションに侵入するのを阻止することだ。

彼女は、平和な編集セクションにやって来ては、平穩にマンガを読んだりハナ毛を抜いたりして過ごしている善良な編集者をつかまえては、「原稿はまだなの? 時間がいないのよ!」と言って、彼らを恐怖のどん底におとしめている。

これまで、引退直後の北の湖がこの仕事をしたと申し入れて来たが、電話で状況を話すと「こつつあんです」と言って逃げてしまったし、超人ハルクは「マクギー君だ」と言って走り去ってしまった。

その後、ダーティー・ハリー、ハルク・ホーガン、Mr.T、ランボー、コナン、七人の侍、花山大吉、ゴジラ、ゴルバチョフ、などなど、力自慢のみなさが集まったけど、みーんな「あっ、用事を思い出しちゃった」と言って帰っちゃった。

この仕事で君もしくは君のメンバーが捕えられ、あるいは殺されても、死して屍ひろう者なしだけど、やってみる? どーする?

仕事中にTVばかりみてる編集者

ぼ

くのクラスには、『^{たちばなみつこ}立花満子』という、一歩まちがえると、あぶない名前の女の子がいます。

(岐阜県 松野康成 16歳)

ロ

グイン編集部には、『伊藤^{がびん}雅敏』という、すでに一歩まちがえちゃった名前の子がいます。

がびんちゃんぶー担当編集者

僕

は編集者の人はとてもいいなと思うんです。なぜならゲームの発売よりいつも早く遊べるからです。本当にいいなあー。ただし。

(千葉県 細山正之 16歳)

いーだろ、うらやましーだろう。しかも、キミ。ただじゃないんだぞ、お金までもらって遊んでんだぞおおお。

はつきりいつて、こんないい商売はない! それに徹夜でゲームやってもお父さん、お母さんにおこられないのだ。

で、ゲームにあきちゃったら、いつでも、……いつでもやめられ……ないんだよね、コレガ。やっぱし仕事はつらいねえ。イツヒツヒツヒツ……。

と、こんなおたより書いてるのも、実は仕事なのだ。というわけで、ログイン編集部版働くおじさんを始めましょう。

朝、おじさんは、締め切りを4日も過ぎた原稿をぼつりぼつりと書いています。きのうの夜から会社にいるんですね。そろそろ、ほかの社員の人が出社してきて、電話が鳴りはじめました。まだ、おじさんは机で原稿を書いています。昼、やっぱり原稿を書いています。あれっ、おじさんパンなんかたべ

ヨーロッパ日記

第7回

ロンドン生活がすっかり板についたミミちゃん。大学に通ったり、コンサートや展覧会に行ったり、はたまたむこうのミュージシャンのレコーディングに参加したりと、大ハリキリの毎日のようです。



てる。お昼もちゃんとたべられないんだ。ペロくん、おじさん、かわいそーだね。こっちのゴジョ崎のおじさんはずーっと遊んでるのに……。そーだね。さっきから原稿を書いているおじさんは、編集長っていうんだよ。ふーん、そおなの。夜、まだおじさんは原稿をかいているね。そーだね。こーゆー人を遅筆っていうんだね。

ううっ、書いてて涙がでてきちゃったので、働くおじさんはおしまいっ！
かわいそーなの編集長

最 近M誌やI誌の読者欄に「某L誌の読者欄は考えが浅いものが多い」とか、「某L誌にはコンセプトがない」と書いてありました。ログインの編集方針が、やっとなんかわかってもらえたんですね!!

(栃木県 野尻尚史 17歳)

それでは実際に、ログイン編集部の人に聞いてみましょうか。

「あー？ コンセントだあ、そのへんにあるの勝手に使えよ、バカ」

すぐ人のことバカという編集者

「カタカタカタカタカタカタカタ今それどころじゃカタカタカタねえよカタカタカタカタカタカタ」

ハイパースポーツをする編集者

「そんなこと言ってないで原稿はやく書きなさいっ！ ポカッ！」

進行担当編集者

「あっ、それはですね、簡単にいうと、Aレジスタがノンマスカブルインタラプトしてるから、PPIの24番ピンをあげていてドライブ側メモリの7032バンクにDMAすればいいんですよ」

お茶くみの女の子

「ハラショー！ タワラシチ ウォッカ スパシーボ ピロシキ」

ソ連帰りの編集者

「あっ、そういうのはケッコウですう僕んち仏教徒だし、ほんとにいい」

潔癖症の編集者

「ウィーツ、なんだあ？ オレのどこが酔っぱらってるってえ？ 冗談いっちゃいけませんよ、へへへへ」

いつもとおなじ編集長

ー 2～3年、ヨーロッパに比べると、日本の方が先
ー 進しちゃってるみたい。特に物質的な部分、例えば電気製品の浸透具合。手で洗濯するなんて、小・中学校の合宿以来忘れていたことだけど、町のコインランドリーにも行かないで、ゴシゴシ手で洗っている人もわりと多い。独身者は、ほとんど洗濯機を持ってないんじゃないかな。鉛筆削りにも、あんまりお目にかからない。

レコードプレイヤーとカセットデッキを両方持つてる人を探すのもひと苦労。やっとなみつけても、どっちか壊れていたりね。ステレオとデッキとビデオとテレビを全部持つてる人を探すのは、ほんとうに大変なこと。

物質的なことに比べると、精神的な意識はなかなか進んでいるような気がします。音楽、絵、演劇のアーティストがいっぱいいい（自称アーティストも多いけど）、彼らが住みやすい状況になってます。ロンドンやパリのような都市には、おもしろい展覧会が多いし、なんといつてもチケットが安い。例えば、30～40人のオーケストラと歌手30人、ダンサー20人の大がかりなオペラでも、チケットは10～20ポンド（1ポンド320円くらい）。美術館の数もとても多くて、入場料は高くても700円くらい。

学校の授業料もめちゃくちゃ安い。私は今、アートカレッジのオーケストラ作曲のコースをとっているんだけど、授業料は1年間で1万円弱！ 学校、病院、交通機関といった公共がらみのものは、みんな安いみたい。それゆえ高いのが税金。低収入の人でも、30%くらい所得税を持っていかれちゃう。売れたロック歌手がアメリカに移住するのは有名な話です。

カメラ、楽器とか、特殊な物にはUATという物品税がかかるし、ほんとと税金が高い。お酒やタバコも高いなあ。

ま、こんな調子で、私もこちらへ来てすっかり貧乏だけど、東京の毒がすっかり抜けて、すっきりすがすがしく過ごしています。あんまりガツガツしないで、自分のやりたいことをじっくりやってみよう、こう思ってます。でも、今の生活って、もしかしたら「浦島太郎」の世界に片足を突っ込んでしまっているのかもしれない、なんてホラームードもありますけどね……。

というところで、今月はこのへんでBye bye!

by
小林泉美

ごめんなさい

ダンジョン オブ ブリタニアのごめんなさい

あふた一けあ

▶ログイン'85年12月号掲載のPC-8801版「ダンジョン オブ ブリタニア」ならびに、'86年1月号掲載のFM-7、X1、SMC-777版「ダンジョン オブ ブリタニア」のメインプログラムに、一部誤

りがありました。詳しくは今月号のリストページをごらんください。大変ご迷惑をおかけしました。

▶ログイン'85年12月号のガベージコレクションのコーナーで紹介したスタートレックのアドベンチャーゲーム「Kobayashi Alternative」は、やっぱり「Ko-

bayashi Alternative」(コバヤシシミュレーション)のことでした。

12月号編集集中に入った情報が、まちがっていたのです。ごめんなさい。

ここに正しい情報を掲載します。

「Kobayashi Alternative」

Simon & Schuster Computer Software.

なんべんいったらわかるの! のごめんなさい

えー、先月号でもごめんなさいしたように、アメリカのEAはEOAじゃない! ということが、読者の方々にわかっていただいたと思う。

そこでといっはなんだけど、ここで、やっぱりアメリカのソフトで呼ぶ方がまちまちなものを、この際、ログインで統一しちゃおう! ということになりました。

まず大物から。かの有名なロールプレイングゲーム「Wizardry」は、「ウィザードリー」とか、「ウィザードリィ」とかさざまな表記が日本国中で使われているが、正解は「ウィザードリィ」です。最後は「リー」と音引きせずに、小さい「ィ」と書き表わすのが正しいのだ。今後、「ウィザードリー」と書かれた文献を見つけたら、それは信用できないおそれがあるので、気をつけるよ

うに。

ついでにもひとつ。

ロールプレイングゲームの巨塔「Ultima」は

「アルティマ」と「ウルティマ」の2種類が使われているようだが、これは断じて「ウルティマ」の方が正しい。今後とも、ログインでは「ウルティマ」と表記するのはもちろんのこと、「アルティマ」と表記してある文献は、見つけたら特に気にしなくても、ほっとけばいい。

ましてや、「ウルテマ」などという凌辱的な表記をしている本があったら、それは売る手間をはぶいているよーなひどい本なのだ。

おまけにもう1個。カメラの大手メーカー「CANON」さんは、「キャノン」じゃなくて、「キヤノン」が正しい表記です。小さい「ャ」じゃなく大きい「ヤ」

Wizardry™

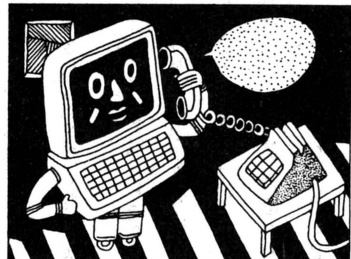
Ultima IV
Canon

だ。別に意味はないけれど、話をややくしくしてみたっただけさ。

ログイン'86年1月号のバグをひとつ。173ページのMT-90Xの説明で、「八代亜紀」と書かねばならないところ「八城亜紀」と書いてしまいました。ごめんなさい。特に長距離トラックの運転手のみなさま、ごめんなさい。

ログイン情報・質問電話

ログイン情報・質問電話は、月曜日から木曜日までの14時から17時までが受付時間です。☎は03-486-8086です。この曜日、時間内でお願いいたします。



アンケートはがきを書くまえに、ここを読んでおこう。

綴じ込みのミシン目つきアンケートはがきは本当にとても重要なコミュニケーションツール。ログイン編集部への率直な意見をどんどん聞かせてほしい。以下を参考にして記入してくれ!

■はがきの表

できるだけ大きく、丁寧な字で書いてほしい。切手をはる必要はないから、気楽に出そう。

■はがきの裏

マークセンス方式風の記入欄である。項目は「よくにおもしろかった記事」と「関心度」の2つ。それぞれ説明していくことにしよう。

「よくにおもしろかった記事」というのは、今月号に掲載されている記事の中で、わたしはこれが好き!! オレの趣味に合ってるのはこの記事だな! というものに印をつけてもらう欄なのだ。気に入った記事には、いくつ印をつけてもらってもいいからね。

次に関心度だ。1〜5の5段階表示になっているので、自分が感じた印象に近いな一ところに印をつけてほしいのだ。

そしてその下にひろがる縦76mm横105mmの空白部分は、「何でもいから思いついたこと書いてネウエリア」なのだ。ご意見、ご希望、ぐち、イラスト、などなどなんでもOKだ。できれば、明かるく楽しいおたよりを、とーってお待ちしております。

最後に、一番下にある欄だ。「キミの推薦するNo.1ソフトウェアをここに書く」ウエリアには、文字どおり、キミのお気に入りのソフトウェアを記入してもらおう。自分の持っているマシン以外のソフトウェアでも、「イイナ」と思うものがあれば、それを書いてもらっていいからね。素直な気持ちで、記入するよーに。

アンケートはがきをよろしく願います。

▼今月のエントリー

エントリーNo.4 [2nd PRIZE]

PASOPIA 7

アリアス ■愛知県 吉田和人

エントリーNo.5 [2nd PRIZE]

X1シリーズ

メアーストーリー ■大阪府 上田英生

エントリーNo.6 [2nd PRIZE]

FM-7シリーズ

クエスターズ ■富山県 竹内一史



LOG IN SOFTWARE CONTEST

1986年(上半期)ログイン ソフトウェア コンテスト

2月期選考結果発表

(第27回)

▶応募のしかたは253ページを見よう!

クエスターズ・X1シリーズ・メアーストーリー・アリアス・PASOPIA 7

エントリーNo. 4
2nd PRIZE

（へ）（ん）（な）（動）（き）（の）
（し）（ゆ）（ー）（て）（い）（ん）（ぐ）（ゲ）（ー）（ム）

ARIUS

アリアス

PASOPIA7

西暦2020年。人類の前に立ちはたかるアリアス星人。果たして人類に明日はあるのか……。横スクロールのシューティングゲームというよくあるスタイルをとりながら、その動きに個性あふれるオリジナリティーを見た。“アリアス”は無重力ゲームなのだ！



もうちょっとの工夫で
ゲームが100倍楽しめる

近ごろロールプレイングばかりが目立つソフトコンに、アクションゲームは久し振りでよかったです。しかも、“アリアス”の場合、隠しコマンドや隠れキャラクターなど最近ハヤリのしかけを持ってきたり、なかなか工夫のあとが見られてアツパレなことだと思います。あとはゲームバランスをもうちょっと考えてくれたらねえ。（水野）

●全24ステージ! 終局は……?

なぜキミはアリアス軍と 戦わねばならないか

では、ゲームの舞台から説明しよう。
西暦2020年、人類はすぐれた科学力を生かし、太陽系に次々と新しい植民地を増やしていた。20世紀末に経験した破滅的な戦争のおかげで、人々は平和の尊さを知り、二度とあのような戦争は起こすまいと誓っていた。そんなおりもあり、アリアスと名のる異星人が、地球を支配下におこうと宣戦布告をしかけてきたのだ。

地球人類は立ち上がった。がしかし、アリアス軍のまえでは、地球の科学力など相手ではなかった。大きな痛手を負った人類にとって、残されるのはゲリラ的な戦いしかない。そこで選ばれたのが、若い有能な戦士。それがキミなのだ。アリアスのふところ深くまで潜入して、アリアスを討て!

とまあ、たいそうなゲームストーリーだが、基本的にはフツウのシューティングゲームと同じ。敵と戦って、とにかく前へ進めばよいのだ。しかし、このゲームが他のシューティングゲームと違うのは、キャラクターのコントロール。これがクセ者で、動きをマスターするには、かなり練習を積まないと難しい。実は、そこがこのゲームの面白いところなのだ。

アリアス星の重力は、地球の10分の1以下。ちょっとはねるだけで、20メ

ートルは飛ぶことができる。地球で育った人間には、自分の動きをコントロールするのもままならない。しかし、その動きをマスターしたとき、キミはアリアス軍を倒し、真の英雄になれるかもしれないのだ。ガンバレ!

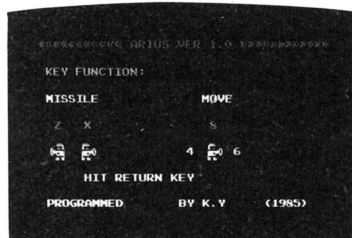
カンジンカナメの キー操作を勉強しよう

それでは操作方法だ。

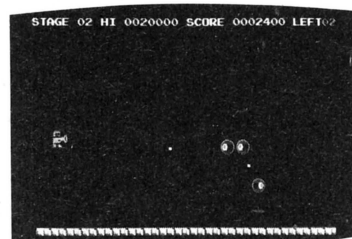
キャラクターの移動は、テンキーの④、⑥、⑧で行なう。通常のシューティングゲームだと、これに②のキーが加わるのだが、このゲームの場合それがない。つまり、自分の意志では、下方に動けないのだ。アリアス星の重力にしたがうしかないってことだ。

ビーム砲の発射は②と③のキー。②は左方向、③は右方向へ発射する。連射できるからといって、ムダ弾は撃たないこと。ちゃんとねらいをさだめて撃つようにしよう。

さっそく、練習にかかるのだ。



◆デモの途中で現われるキー操作の説明だ。こういうところにも細かい気配りが見られる。



◆ステージ2。ドゥームの攻撃だ。このあたりでは、まだまだ敵の攻撃もゆるやか。

●キー操作



M. HOSODA

●動きを把握せよ!

隠しコマンドならびに 隠れキャラのこと……

ゲームの最終目的は、アリアス軍の巨大兵器、アリアス空母を破壊することだ。このアリアス空母は3タイプあり、その3タイプ全部を破壊しなければならない。3機目の空母が出現する第24ステージが、最終ステージとなる。そして、このステージ24をクリアしたとき、キミの使命は完了する。

ここで画面に現われるメッセージは絶対に見落とさないこと。なな、なんと、“裏アリアス”がある! なんてことはないけどね。

しかし、そう簡単に最後まで行けると考えるのはマチガイ。おそらくステージ5まで行けるかどうかといったところだろう。とにかく、このゲームを甘くみてはいけない。難しいのだ。そこで、大変便利な隠しコマンドをお教えしよう。コンティニュープレイのコマンドだ。ゲームオーバーになったとき、続けてそのステージから始めるときは、**GRAPH**キーと**C**のキーを同時に押そう。そうすれば、ゲームオーバーになったステージの初めからスター

トできるのだ。このコマンドさえあれば、どんなにヘタクソな人でも、いつかはクリアできるだろう。

隠しコマンドを公開してしまっただけのゲームであるということもわかってもらいたかっただけのこと。実力で頑張るのだ、という人は読まなかったことにして精進してください。

それからもうひとつ。このゲームには、隠れキャラクターも登場する。ある条件を満たすと、2つの隠れキャラが出現する。ひとつはログイン。もうひとつは、隠れキャラ、とだけ言うっておこう。ログインは、やっつけると自機がひとつ増えるというとてもウレシイものだ。ありがたくいただいておくよーに。

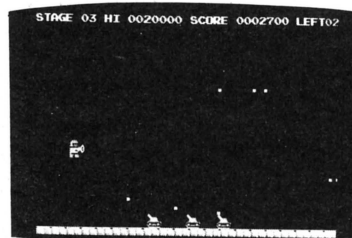
そんなわけで、隠しコマンドはあるわ、隠れキャラは出るわで、ホントにサービス精神旺盛なゲームなのだ。最近のゲーム事情をなかなかよく研究してるのがわかるでしょ。これが単なるシューティングゲームで終わっていたら、もちろん 2nd PRIZE にはならなかっただろう。凝るんだったら、このくらいはやってくれなきゃね。

得点アップをめざす テクニック集中講座

ハイスコアを目指すのなら、まずは、自分のキャラクターのコントロールに習熟しなければならない。それには、1にも2にも練習あるのみだ。

また、敵の動きも頭に入れておかなければいけない。ステージが進むにつれて、登場する敵の数も多くなる。的確な判断とすばやい動作が要求されるのだ。これも練習を重ねるしかないね。

それに、自機の持ち数をできるだけ増しておくことも大事だ。隠れキャラのログインは、出現したら必ず撃ち落とすこと。また、得点が10,000点を超えると1機増えるし、その後も、40,000



★ステージ3、タンクの攻撃だ。タンクは必ず3台以上まとまって攻撃してくる。危険!

キャラクター目録

“アリアス”に登場する
キャラクターは12種類
プラス隠れキャラ2種
類。それぞれの性格を
つかむことが重要だ。



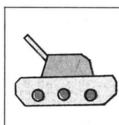
主人公

キミの分身だ。アリアス星の重力には手こずるかもしれないが、地球の人々のため、頑張るのだ。



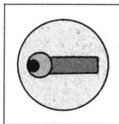
テラ 100pts

アリアス軍の無人戦闘機。直進するだけで、コース変更はしない。弾を撃つのと撃たないものがある。



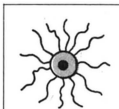
タンク 500pts

その名の通り戦車である。砲台の向きとは関係なく、弾を撃ってくる。1台で行動することはない。



ドゥーム 300pts

通常は直進するのみだが、前方に敵を発見すると、斜め方向に動きを変える。弾を撃つものもある。



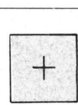
ドタ 500pts

アリアス軍が開発した宇宙生物。触手を出したりひっ込めたりしながら進んでくる。キモチの悪い奴。



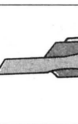
フェラオ 700pts

アリアス軍の有人戦闘機。編隊を組んで攻撃してくる。高度が一致すると、前後に弾を発射する。



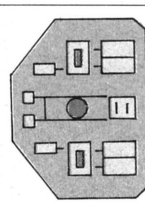
ラクバ 0pts

クルクル回転しながら進んでくる障害物。弾を当てても破壊できない。バキュラ製かもしれない……。



トロスト 600pts

アリアス軍最高の高性能攻撃機。バラバラと弾を発射しながら侵入者を破壊する。こいつは恐ろしい。



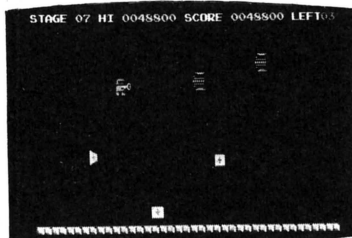
アリアス空母 2000pts

グリーンタイプ、パープルタイプ、ホワイトタイプの3種類がある。9つの部品から成り、すべてを破壊せよ!

点ごとに1機増えるようになっている。40,000点というのはチト苦しいかもしれないけど、まあ頑張ってみようように。

というわけで、“アリアス”がどんなゲームであるかわかっていただけたかな。シューティングタイプのゲームはそれこそ星の数ほど存在するけど、やはり、どこかにオリジナルな発想が加わっていないと、どうしても単調なものになってしまう。そーゆー意味でも“アリアス”の場合、ヘンな動きのシューティングゲームというところで成功してると思うんですね。

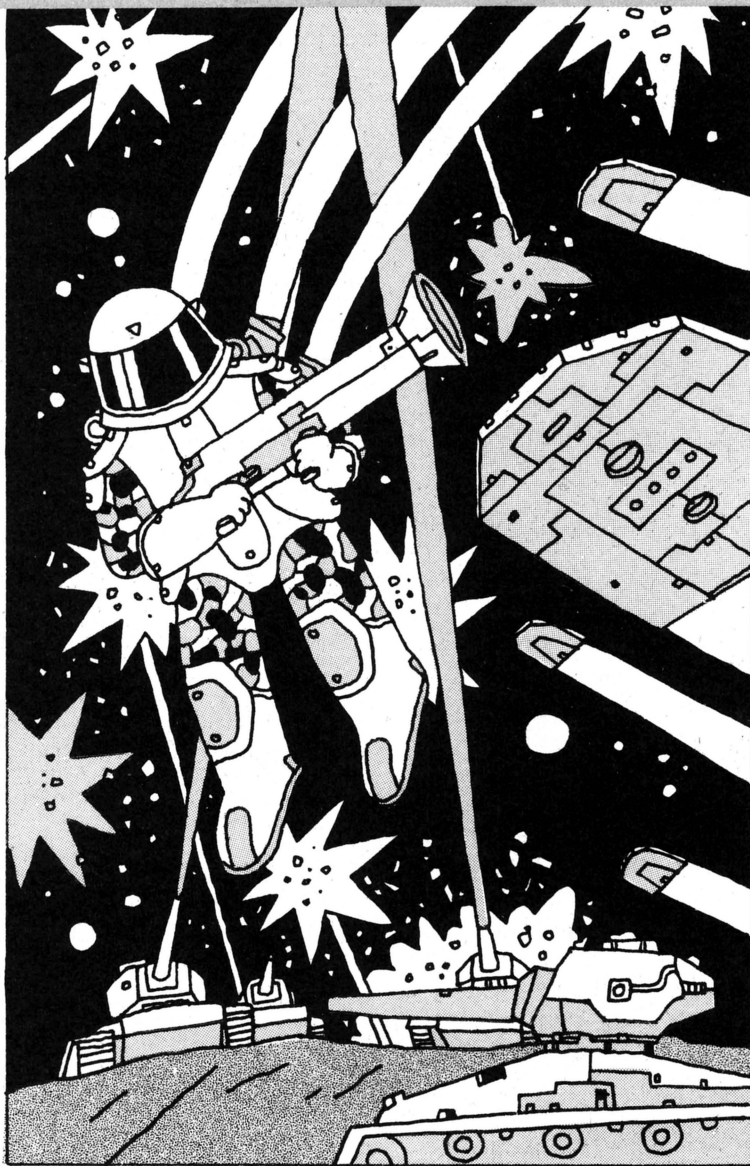
てなわけで“アリアス”でした……。



★ステージ7。このあたりまでくると、敵の攻撃もそうとう激しい。慎重に行動すること。



★ついにアリアス空母出現！ これはステージ8のグリーンタイプのアリアス空母だ。



それからそれから、このゲームのもっとも感心したことは、BGMがサイコーにイイ！ ということ。

これは聞いてもらっちゃった方が早いと思うんだけど、ちょっとフォーク調のノリで、少しばかり哀愁を感じさせるスバラシイものなのだ。一度聞いただけですぐに覚えられるし、ニッポン人ならこのメロディーが嫌いなハズはないのだ！

ちょっとホメすぎたかもしれないけど、とにかく私は好きです。でもよくあるでしょ。妙に耳について離れない歌って。お風呂場で体を洗っていると、つい口ずさんでしまって、あれ、これなんていう歌だったっけななんてこと。あれですよ、あれ。

そこで、このメロディーにふさわしい歌詞を大募集しちゃいます。面白いものができたら、ぜひ送ってみ

てください。あて先は、ログイン編集部内、「アリアスの歌詞大募集係」まで。優秀な作品には、編集部からゴージャスな粗品を進呈いたします。期待して待ってるよーっ！

**BGMが最高なのだ！
歌詞大募集しちゃうぞ！**

エントリーNo. 5
2nd PRIZE

X1シリーズ

MERE STORIES

メア ストーリー

視点を変えた、ニュータイプのRPGの登場だ。

3次元迷路の表現に、かつてない新しい手法を取り入れたゲームだ。今までの3次元表現とは異なり、キャラクターの背後から目の前を見おろしている!! これにより、一層の臨場感がでているのだ。



商品化ソフトへの道は
とっても厳しいのだ!!

ブームのせいか、毎月たくさんのロールプレイングゲームのエントリーがある。しかしだ! どれもアイデア貧困。ブームのRPGだからこそ、ほかとは違う何かが必要なのではないか。このゲームは、その点ちょっとは斬新ではあった。まだ商品化レベルには達しないが、独自のアイデアを磨き、作品として成長させてほしい。(小島)



MERE STORIESとは こんなおはなしなのだ

そのとき、夢と魔法の国“MERE LAND”のお姫様は、古くからのしきたりで、地球へ旅立とうとしていた。

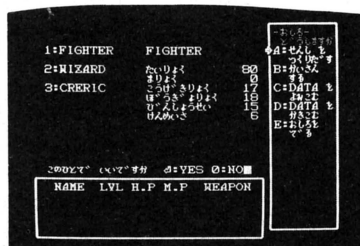
しかし、大むかしに征伐したドラゴンが再び生きかえり、お姫様を地下深くに連れ去ってしまったのだ。

そこでこの国は、次のようなお触れを出した。

「お姫様を無事に助け出した者を国王とし、お姫様とともに“MERE LAND”を治めさせる」

これはまたと無いチャンスである。日々を平凡に過ごしていたキミは思った。一世一代の大勝負。生命をかけてこのチャンスをモノにしようと。そう思いながらキミはお城へと向かったのであった……。

お城のまわりには、すでに多くの勇者たちが集まっていた。その中には、一度は地底まで行って深く傷ついた者



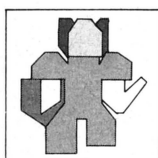
まず最初にキミがすることは、探検をするメンバーをそろえること。5人でひと組だ。

も少なくない。

彼らの話によると、地下にもぐったまま、二度と帰らなかった者も数限りないということである。

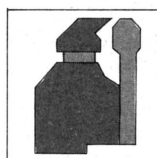
また、お城に伝わる武器や魔法の巻き物は、ひと足先に地下にもぐった勇者たちに託され、ほとんど残っていないのだ。町の武器屋である程度の武器はそろろうが、最後のドラゴンとの戦いには役不足だ。地底で、強力な武器などを手に入れなければならない。

いまだにお姫様の消息をつかんだ者はいない。しかし、猶予はないのだ！



● FIGHTER

ファイター。戦士のことだ。戦うことを職業としている。攻撃値、防御値とも、他の職の者より高いが、魔法を使うことはできない。



● WIZARD

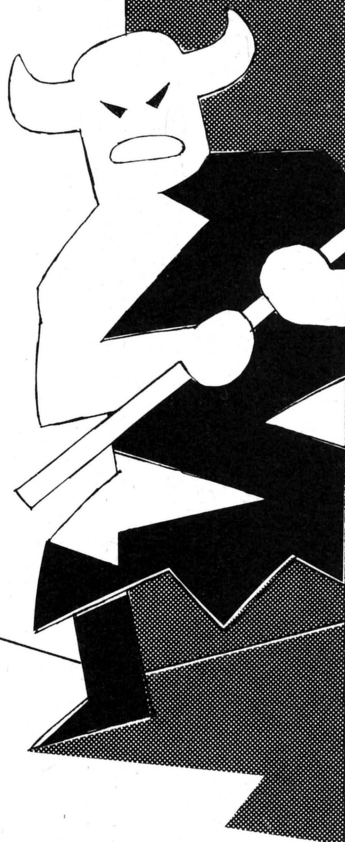
ウィザード。魔法使いだ。ファイターと比べると、攻撃値、防御値ともに低い。おもに攻撃的な魔法を使用する。

FIGHTERの使える武器と防具

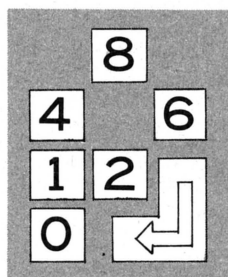
武器	値段
KNIFE	100
SPEAR	300
SWORD	1000
TEMPER SWORD	2000
DRAGON SLAYER	5000
LASER BLADE	8000
PROTON CUTTER	9900
防具	値段
BUCKLER	200
SHIELD	1000
IRON SHIELD	3000
SILVER SHIELD	5000
GOLDEN SHIELD	7000
CERAMIC SHIELD	9000
POWER BARRIER	9900

WIZARDの使える武器と防具

武器	値段
ROD	100
STAFF	300
WAND	500
CRYSTAL ROD	3000
SILVER STAFF	5000
MAGICAL WAND	7000
PLAZMA STAFF	8000
防具	値段
LEATHER	500
CLOAK	2500
DOUBLE CLOAK	5000
HIGH CLOAK	6000
MAGIC CLOAK	6500
EXCEED CLOAK	7000
AURA CLOAK	8500



●ゲームはテンキーで!



0-階段を上がる

1-階段を下がる

2-後ろを向く

4-左を向く

6-右を向く

8-前に進む

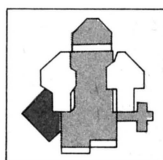
RETURN-休息する

この他にも、0キーは"NO"、RET
URNキーは"YES"、2、8キーはス
テータスの選択などに使用する。

最強のパーティーは、 ゲーム解決への近道だ

とりあえずお城にやって来たキミが
一番にすることは、キャラクターを作
ることだ。最初にキャラクターの職業
から選択するようになっている。選べ
る職業は、下の表のとおり3タイプだ。
どういう組み合わせが一番なのは、
キミ自身で考えてくれ。

職業を選択したら、そのキャラクタ



●CLERIC

クレリック。聖者だ。聖者
もウィザードと同じく攻撃
値、防御値は低い。ウィザ
ードとは逆に、防御的な魔
法を専門とする。

CLERICの使える武器と防具

武器	値段
CROSS	1000
IRON CROSS	2000
COPPER CROSS	3000
SILVER CROSS	4000
GOLDEN CROSS	5000
HOLY CROSS	6000
BUSTER CROSS	8500
防具	値段
ROBE	500
DOUBLE ROBE	1500
BLESSED ROBE	2500
METAL ROBE	4000
MAIL	6000
CHAIN MAIL	8000
BLESSED MAIL	9500

ーの詳しいデータが
表示される。キャラ
クターの表示は、毎
回変わるので、気
に入った人が出てく
るまで探してほしい。

気に入ったキャラ
クターが見つかった
ら名前をつけよう。
名前は、カナ、英大
文字で8文字入力す
る。しかし、ここで

は文字の訂正はできないので、名前の
登録は慎重に行なうように。

パーティーを作ったら、"おみせ"へ
行って武器や防具を購入する。武器や
防具は、各キャラクター(職業)ごとに
使用できるものが決まっているので、
下の表を参考にしてくれ。白文字で表
示されているものは購入可能なもの、
青文字の表示は、金銭的または能力的
に入手不能なものを示している。なお、
当然のことだが、武器や防具は値段が
高くなるほど、攻撃力、防御力が高く
なっている。

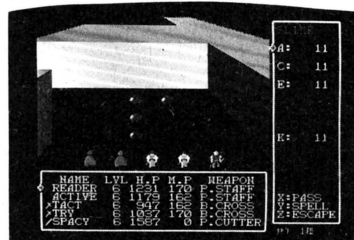
また"おみせ"では、いらなくなっ
た武器を買い取ってくれる。より高価
な武器、防具を買うときは、上手に利
用すると少ない出費でバージョンアッ
プが可能だ。その他ここでは、戦いで
いたんだ武器、防具の修理もしてくれ
るありがたい所なのだ。

次は"おてら"に行ってみよう。お
寺とはいっても、現代風にいえば病院
と考えてもらうといいだろう。

ここでは、H.Pを回復させる薬を売
っている。武器などをそろえた後で、
少しでもお金が残っていたら、ぜひ買
っていき。ただし、必要以上は持たな
い方がいい。なぜなら、薬の所持数に
ついてはデータセーブされないからだ。

戦闘中のケガの治療もここで行なう。
ダメージの軽いときはそれ程でもない
が、重傷のときはそれなりにお金がい
いと治療してもらえないので要注意。

この"おてら"で一番ありがたいのは、
死者を復活してくれることだ。もちろ
ん、相応のお金は必要だが、強く育てた
戦士たちは、我が子のように可愛いもの。



スライム登場。こいつは強くないから、経験
値アップの好材料だ。しかし、油断はするな。

魔法の使い方は、 ヒジョーに難しいのだ

さあ、いよいよ地底に広がるダンジ
ョンへ出発だ。準備はいいかな?

いったん地底に降りたら、怪物ども
との戦いと休息を幾度となくくり返し、
適当にお城に戻っては補給をするとい
うパターンでゲームは進行する。それ
は口でいうのは簡単なことのようにだが、
実際にはとても気の長い作業である。

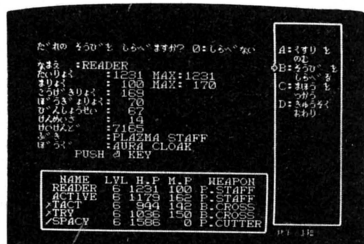
地底には、ドラゴンの放った10数種
類の怪物がウヨウヨして、キミの行く
手を阻んでいる。

この怪物どもにも、それぞれ特徴が
ある。この特徴を把握した上で戦えば
戦闘能力も上がるというものだ。ここ
に少しではあるが、お城で仕入れたモ
ンスター情報がある。参考にしてくれ。

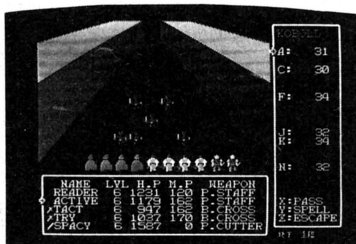
一番弱いモンスターはSLIME。ただ
し武器による攻撃にやや強い。倒せば
お金が手に入るモンスターはKOBOLD、
GOBLIN、B. JELLY。魔法による攻撃
に弱いのはRED MOLD。逆に魔法に対
して強いのはSKELETON、GHOST。
高い敏しょう性のため、意外と苦戦を
しいられるのがBATだ。

わかっているのはこれ位だ。これ
でも何かの足しにはなるだろう。

この怪物どもと一戦を交えるときは、
できることならば武器を使って戦った
方がいい。魔法を使うには、術の失敗
とマジックポイントの減少というリス
クを背負うわけだ。だから、魔法の濫
用は絶対ダメ。ここで一発というとき
だけ使おう。昔から言うでしょ、能
る鷹は爪隠すって。



激しい戦いで生き残るには、つねに自己の状態を把握すること。具合が悪いとすぐに治療。



強敵には魔法で迎え打つ。この画面は、クレリックの魔法で、「分身の術」だ。



行動を共にしていた仲間2人が死んでしまった。はやく復活させなければ……。

さてその魔法だが、適正なマジックポイントさえあれば、いつでも使えるようになっている。“魔法を使う”というモードを選んだら、自分の知るところの魔法がすべて表示される。そこで使用可能なものは白文字で、マジックポイントの足りないものは青文字で表示される。また、ダンジョンの中で魔法の巻き物を手に入れた場合などは、新しい術を知ったことになるので、表示の欄にひとつ術名が増えることになる。

マップを作るために、方眼紙を用意しよう

このストーリーをハッピーエンドにするためには、とても長い時間がかかることだろう。ゲームの最終目的は、ドラゴンを倒すことであるが、しばら

くの間は、キャラクターのレベルアップに専念しよう。

レベルは、キャラクターの経験値が一定数以上になれば、お城に戻ったときにひとつアップするようになっている。最初のうちは、努めて弱い敵とのみ戦おう。そして、あまり奥深くまで行かないことだ。ダンジョンの入り口近くで、戦闘とお城の往復をくり返していれば、わりと容易に強くなるはずだ。もちろん、こまめにキャラクターデータをセーブしておくこと。

「少しは強くなったな」と思えるようになったら、本格的にゲームを進めることになる。今までは、入り口近くだけであったので、道に迷うことはなかったはずだが、これから先は複雑な迷路状になっている。不用意に足を踏み入

れたら最後、生きて帰ってこれない。そうならないためにも、ダンジョンのマップを作ることが絶対に必要だ。マップの作り方にもいろいろなやり方があるが、次の要領ですればわりと楽に作れると思う。

まず、方眼紙を用意し、ダンジョンの入り口を任意の一点に定める。そして、ダンジョンの大きさを計るために、その外周を歩いて回り方眼紙に書きこむ。次に入り口に近いところの曲りかどから奥に入って探検してみる。ときどき魔法で位置確認もしてみよう。

キャラクターを育てるのも大変な作業だったが、これまたとても時間がかかることだろう。でも、ロールプレイングの醍醐味はここにあるのだ。お膳立てはここまで。みんな頑張れ！

●使用する魔法とその効用

WIZARDの魔法	効用	CLERICの魔法	効用
FOG OVER	濃い霧を作り出して、敵の攻撃力と防御力を弱める。2回以上使うと効果大。	HEAL UP	傷ついたプレイヤーのH.P.を回復させる。常時使用可能。
FLAME STRIKE	特定した1匹の敵に炎をあげせかけて攻撃する。	LIGHT PROTECT	パーティー全員の防御力を高める。同じ戦いで2回使っても効果は同じ。
BLAZE AWAY	火炎の嵐を巻き起こして敵を焼きはらう。敵が多いほど効果がある。	CHECK LOCATE	パーティーのいる位置を知るときに使う。休息中にしか使えない。
FLASH BALL	光り輝く光球を投げつける。敵は目がくらんで敏しょう性がにぶる。	EXORCISE	悪魔ばらいをする。意志の弱い敵は逃げてしまう。戦闘中に使用。
FREEZE UP	1匹の敵を氷づけにする。ただし、氷がとける前に必ず殺すこと。	DEFEND MAGIC	パーティー全員の敏しょう性を高める。戦闘中に使用する。
MIRROR IMAGE	プレイヤーの分身の幻影を作りだす。プレイヤーの攻撃力は変わらない。	RAISE DEAD	死んでしまった仲間を生きかえらせる。低レベルの術者には難しい。
CRUSH THUNDER	敵の集団のまん中に雷をおとす。強い敵が集中している時に効果がある。	RETURN CASTLE	無条件にお城へ戻ることができる。ただし、お姫様を連れては戻れない。
FINAL IMPACT	術者の生命力と魔力のすべてをかけて1匹の怪物を確実に倒す。	SAVE STATE	キャラクターデータをテープにセーブする。休息中に使用。

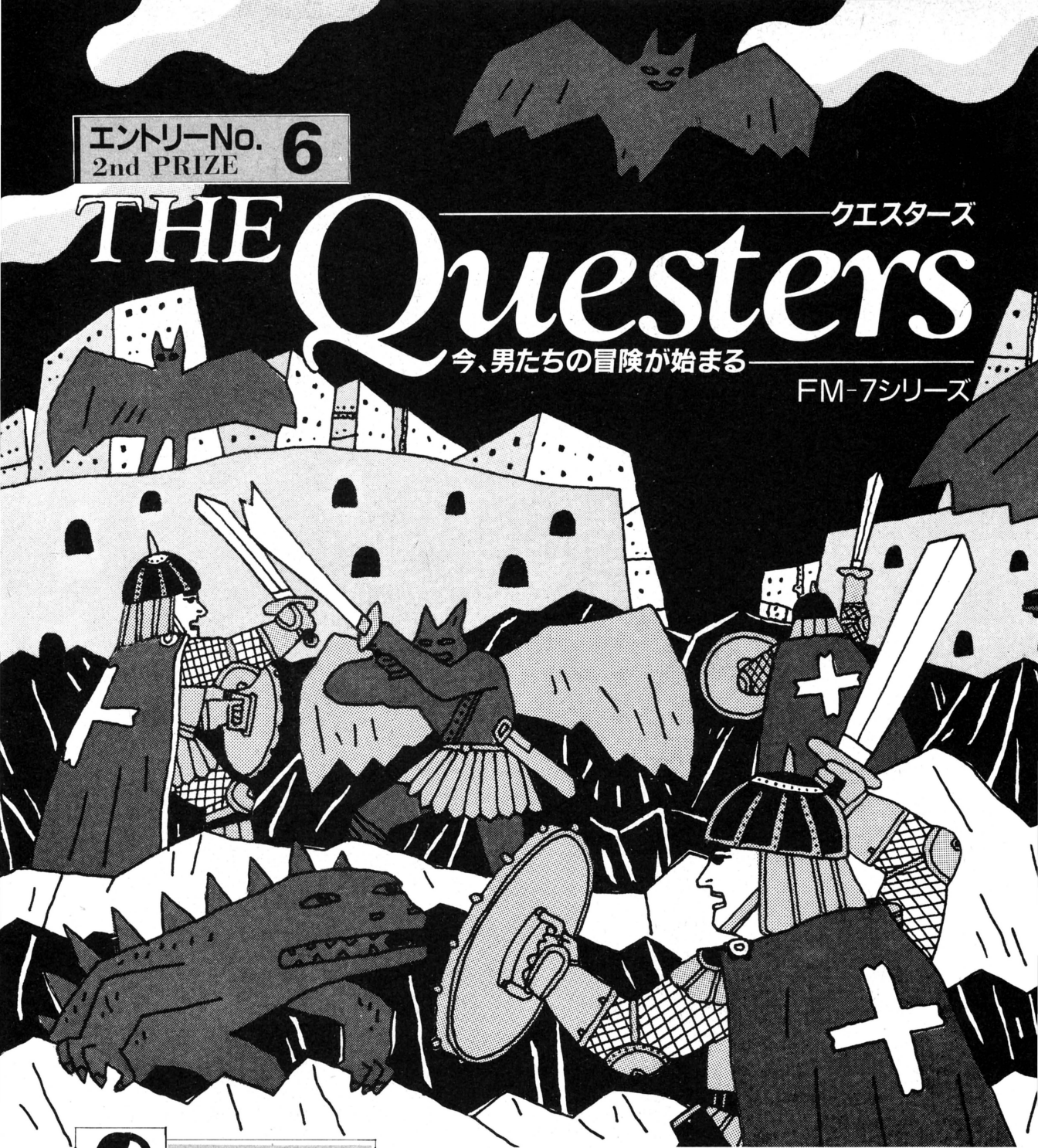
エントリーNo. 6
2nd PRIZE

THE Questers

今、男たちの冒険が始まる

クエストーズ

FM-7シリーズ

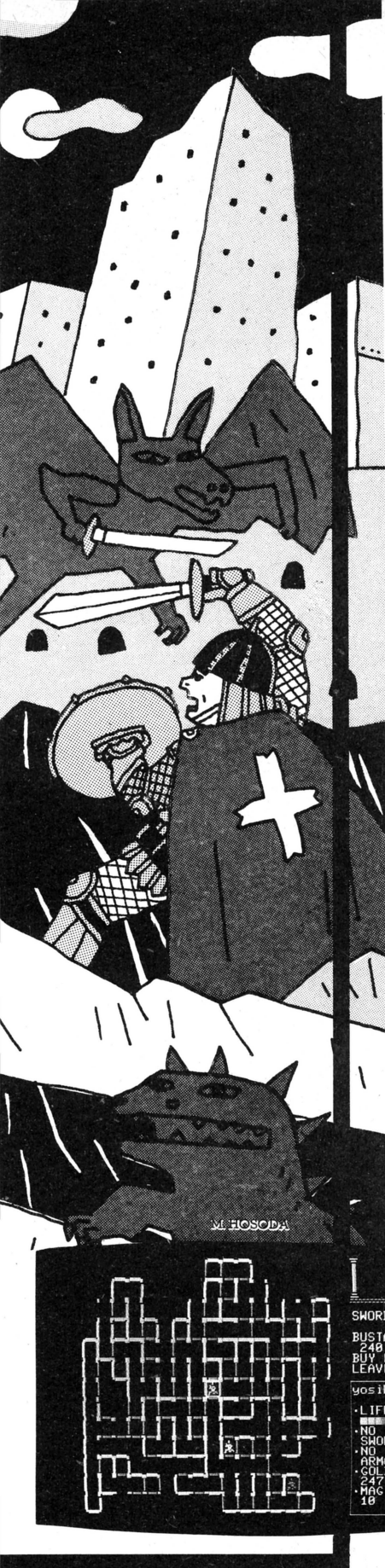


今月のエントリー3本は
どれもレベルが高い

今月の3本は、いっぴく豊作だった。すべて2ndだったのは、パッケージ化を考えて選考基準が高くなっているためで、昔ならば、すべてグランプリではないかと思う。いずれにしても、あと一歩なのだ。

この「クエストーズ」でいえば、ゲーム展開が中途半端にあっさりしていたのが、最大のネックになったようだ (塩崎)

今はロールプレイングゲーム全盛時代。とても凝ってるよくできたソフトが、たくさん発表されている。でも、このぐらゐ充実してくると、なんだかもっとあっさりしたRPGがやりたくなってくる。そんな君のための、お茶づけRPGがこの「クエストーズ」だ。お茶づけといっても、でがらしのお茶をただぶっかけてただけじゃない。料理屋でてくるようなとっても美味なお茶づけだ。さあ、こってりRPGに疲れたら、クエストーズをめしあがれ。



みっつのクリスタルを 探し出せクエストズ

「勇気ある若者よ、わしの願いを聞いてほしい。わしの母なる国、ゴーズ・デ・ベスカトーレは今、その誇り高き栄光を失わんとしている。豊かで平和だった我が国が、悪霊師カルボナーラによって侵されはじめたのだ。やつは正義のオーラをクリスタルに封じ、地底深くへ隠蔽した。正義のオーラを失った我が国は、化け者どもの巣窟となってしまったのだ。国土は荒廃し、人民は希望を失い、恐怖におののいている。国王ベスカトーレも、遂に病床の人となってしまったのだ」

「わしの願いとは、カルボナーラによって隠されたクリスタルを探しだし、かつてのような母国をよみがえらせてほしいのだ。3つのクリスタルを手にした時、そなたの剣はコバルトブルーに輝き、正義のオーラを宿すであろう。そして、カルボナーラはこの世から霧散してしまうのだ。しかし、クリスタ

ルを手に入れるのは容易ではない。クリスタルを守る悪霊師のしもべ、マスターを倒すには、勇気と知恵と力が必要だ。もし、そなたが我が国のために力を貸してくれるのなら、わしはそなたに魔法力を授けよう。どうだ、来てはもらえぬか？ 来て、わしらのために闘ってくれぬか？」

祖国を救うために、諸国の町や村を巡る老人。彼のことばに、正義のために闘おうと決心したあなたは、何人かの仲間を募った。ゴーズ・デ・ベスカトーレの正義のオーラは9個のクリスタルに封じ込まれている。あなたの仲間のうちのひとりでも、3つのクリスタルを手に入れば、目的は達せられる。

クリスタルとそのマスターの隠れるダンジョンには、さまざまなモンスターも潜んでいる。はたして、3つのクリスタルを集めることができるだろうか。

あなたは闘志と一抹の不安を胸に、旅立った。一行を待ちうけるのは、いったいどのような試練であろうか。

SWORD 刀 剣

種類	得点
SHORT/短剣	240ゴールド
SUSTA/段平	480ゴールド
BROAD/広刃刀	960ゴールド
GREAT/長剣	1920ゴールド

ARMOR よろい

種類	得点
LEATH/革よろい	240ゴールド
CHAIN/くさりかたびら	480ゴールド
PLATE/甲冑	960ゴールド

MAGIC 魔法

種類	レベル	消費するマジックポイント	特徴
HEAL	2	3	受けたダメージを一挙に回復させてしまう
CALL	3	2	自分のいるところにモンスターをよびよせる
TELEP	4	3	壁を無視して移動することができる魔法
RETUR	5	7	死んでしまったキャラクターをよみがえらせる。ただしモンスターも生きかえってしまう

コマンドの説明

移動につかうコマンド

- ② 南(下)へ行く。
- ④ 西(左)へ行く。
- ⑥ 東(右)へ行く。
- ⑧ 北(上)へ行く。

移動中につかえるコマンド

- Ⓜ 魔法をかけるコマンド。スペースキーで使う魔法を選び、ⓐで実行、ⓑで中止。前ページの表参照。
- ⓐ パスするコマンド。もう移動したくない時などにつかう。
- ① プレイヤーのリタイアコマンド。

町でつかえるコマンド

- ⑤ 刀剣店に行く。そこで、スペースキーで欲しい剣を選び、ⓐで購入、ⓑで店をでる。前ページの表を参照してほしい。
- Ⓐ よろい屋さんに行く。その後は刀剣店と同じ。前ページの表参照。
- ⓐ 病院に行き治療を行なう。ただし、前のターンでの移動が町で終わっていないければ病院には入れない。また、治療するとそのターンはほかになにもできない。治療費は1ダメージにつき10ゴールド。1度に1ダメージしか回復できないのでこまめに通う必要がある。

モンスター遭遇時のコマンド

- Ⓐ モンスターを攻撃する。四方がドアや壁の所にモンスターは出現。
- ⓐ モンスターから逃げる。失敗するとダメージをうけてしまう。

マスター遭遇時のコマンド

- Ⓐ マスターに対決をいどむコマンド。マスターはダンジョンのなかのどこかに潜んでいる。モンスターとちがい、マスターは一撃で倒すことはできない。攻撃に失敗するとテレポーションをかけられ、どこかに飛ばされ、ダメージをうける。

その他

- ⓐ ゲームをやめるコマンド。

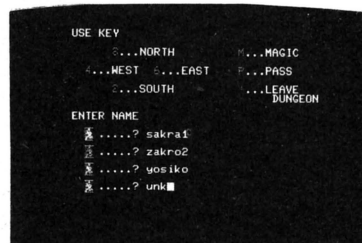
ダンジョンは怪物の巣 がんばれクエストーズ

プレイの手順を説明しよう。タイトル画面がでて、荘厳な曲が流れた後、キャラクターメイキングに入る。ここで、まずプレイヤーは何人で旅立つか決める。1人から4人で、好きな人数を入力する。そして、それぞれのキャラクターに名前をつけるのだ。6文字以内でないと、表示しきれないので注意。いよいよダンジョンに入るわけだが、その前に、CAPキーがオン、カナキーがオフになっていることを、確認すること。

ダンジョンはいくつものブロックできていて、水色の壁と赤のドアで仕切られている。初め、たった1ブロックしか表示されないが、それはバグではないぞ。ダンジョンのようすは、一步一步あるいて調べなくてはならないのだ。その初めの1ブロックは地上へ通じる階段で、Yを入力して上へ行くと、刀剣店とよろい屋さんと病院がある。上がりたくないときはNを入力すればよい。

移動やその他のコマンドは左の表を見てもらいたい。ひとつだけ言うておくと、キャラクターはモンスターに遭遇したり、お店に入ったりしないかぎり、1度に5ブロック移動できる。もし、もうこれ以上動きたくないと思ったら、ⓐを打てばよいのだ。病院に入りたい時には、どうしても憶えておかねばならないのである。

それぞれのダンジョンでの目的は、マスターを倒して、クリスタルを手に入れることだ。マスターはどこにひそんでいるかわからない。この辺は根気のいるところだ。なんとかクリスタルを手に入れたら、一目散に地上へ通じる階段(スタート地点)へもどらなければならない。もし、クリスタルを持っているとき、モンスターと出会い、負けてダメージをうけると、クリスタルを取り返され、しかもマスターが復活してしまうのだ。それから、クリスタルを所持していると、魔法がつかえないという点にも気を付けること。



▲ 4人で旅立つことにした。上から順に、白、赤、青、黄色に色分けされる。名前をつけたら、いざダンジョン。血わき肉躍る瞬間だ。

一筋縄じゃいかないぜ あぶないクエストーズ

モンスターはてんでんばらばらに散っているが、どこにでもいるわけではない。四方が壁やドアで囲まれている所にだけいるのである。モンスターを倒すと経験値が増え、ゴールドが手に入る。経験値がある程度高くなると、レベルがアップする。レベルが高いほど使える魔法が増える。マスターと対決するとき有利になるのだ。

モンスターは全部で9種類。ゴブリンやトロール、ドラゴンなど、ワリとおなじみなものが多い。金を盗むやつとか、火をはくやつ。みんなかなりてごわい。でも攻撃が成功すれば一発でやつつけられる。ところが、マスターとなるとそうはいかない。しかも、負けると、遠くにテレポーションさせられてしまう。これがかなりガックリくるのである。

そのほかに、ガックリくるものといえば落盤だ。ひとつのダンジョンで、もたもたと、時間ばかりかけていると、落盤が発生する。そうなると、ダンジョンががらりと変わってしまうし、クリスタルを持っていたも、マスターの手にもどってしまうのだ。

複数のキャラクターでプレイしていると、ひとり、またひとりと死んでいってしまうことがある。そんなときもあわてることはない。最高4人までのパーティーのうち、ひとりでもクリスタルを手に入れ、つぎのダンジョンに進めれば、ほかの死んでしまっているキャラクターもよみがえって、再度旅に加わることができるのである。だか

ら、とにかくクリスタルを3個手に入れたら、クリスタルを取るキャラクターを決めて、それを大事に育て、危ない橋は他のキャラクターに渡らせてしまうという手もある。多少、手間がかかっても、4キャラクターすべて使ってプレイしたほうが、安全確実である。

それから、肝心なのは魔法の使い方だ。ダメージをたくさんうけてしまったときは、病院にいくよりHEALマジックをつかったほうがいいかもしれない。また、ダンジョンの中には、出入り口のない空間がある。マスターに負けたために、そういうところに飛ばされてしまった場合は、TELEPマジックを

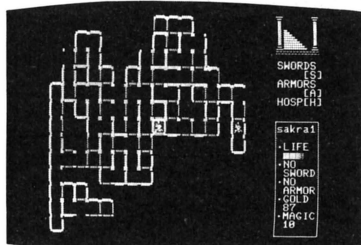
つかわないと脱出不可能だ。とはいっても魔法をつかい放題とはいかない。初めに10与えられるマジックポイントが尽きてしまったら、もう魔力はなくなってしまう。クリスタルを手に入れたら5ポイント増加するが、あまり景気よくついていると、後で泣きを見ることになるかもしれないのだ。

おもしろさは2重丸 やったねクエストーズ

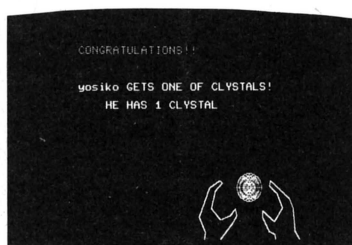
このゲームのよいところは、とにかくとっつきやすいというところ。すつ、とはいっていきけるこのゲームを、凝りに凝ってるちまたのRPGに疲れたときに、おすすめしたい。シンプルさだけ

でなく、ストーリーを盛り上げる小さな演出もみのがせない。とくに、このゲームのサウンドエフェクトはなかなかセンスがよくて2重丸だ。いままでのRPGには見られない効果があるような気がするのである。モンスターと出会った時、戦闘か逃げるかを選ぶのだが、その時間こえてくる波のうちよせるような音が妙にドキドキと緊迫した気分させるのだ。戦いの最中に聞こえてくる「カン、カン、カーン」という音は格闘している姿を暗に感じさせる。実際に発生するような音を出すのではなく、その音を想像させてしまうような音なのだ。言葉では伝わらないかもしれないが、とにかく、良し！ なのである。

ゲームの難易はちょうど良し、よりも少しむずかしいくらい。ダンジョンはプレイするごとに乱数で作られるので、それによって若干むずかしくなったり、かんたんになったりする。2~3歩進んだだけでマスターをみつけてしまうこともあるし、いつまでたってもダメなときもある。RPGは時の運とも言うから、何度も挑戦してみれば、きっと勝利の日がくるにちがいない。



▲モンスターをやっつけて、ゴールドと経験値をたくさんとる。良い剣と高いレベルが無いと、次第に強くなる敵にかなわないのである。



▲やったあつ！ ついに念願のクリスタルを手に入れたぞ。あと2個で、悲願達成だ。さあ、次のダンジョン目指して、レッツGO！

スターゲームデザイナーをめざすきみ、いますぐソフコンに投稿しよう！

賞金30万円

+ パッケージ販売

(株)アスキーの要請により、ログイン誌上で掲載およびテープログイン、パッケージとして販売できるものに限りです。入選者とは(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部コピーしたもの、二重投稿などは固くお断わりいたします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

- ①プログラムを記録したメディア。
- ②ロード方法、実行方法、遊び方などの説明書。
- ③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金および印税の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人、名義人の住所)を明記したもの。

なお、20歳未満のかたは、保護者のかたの承認を受け、保護者のかたの住所、氏名、

電話番号も明記してください。

●賞金……エントリーされた方には、賞金をさしあげます。

- グランプリ……賞金30万円
- 2ND PRIZE……賞金20万円
- 3RD PRIZE……賞金10万円

また、すべての受賞作品に対して、月刊テープログインの印税が支払われます。

コンテスト最優秀賞、優秀賞の一部(1月号、7月号で決定)は、パッケージ化の対象となります。その際は、パッケージの印税(当社規定)をお支払いいたします。

●宛て先

〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル
(株)アスキー ログイン編集部
『ログイン ソフトウェア コンテスト』係

移植版也大募集

このコーナーでは、過去のログイン誌上で発表されたソフトの他機種への移植版も広く募集しています。移植版ができましたら、ぜひ上の宛て先までお送りください。

ログイン ソフトウェア コンテスト 募集要項

- 応募部門……Aゲームプログラム部門
Bゲームシナリオ部門
- 応募条件……未発表のオリジナル作品で、

スターゲームデザイナーがキミのプログラム作りの壁を破る!

ゲームメイキング相談室

このプログラミングのしかたがわからない、どうやったらもっと速くなるの? というプログラマー諸君の素朴な、マイナーな、マニアックな質問にすべてお答えする『ゲームメイキング相談室』。今月からパソコン風俗プログラマーの関野ひかる先生も加わって、ますますパワーアップしたぞ!

解答者たち



関野ひかる ゲエセン上野 堀井雄二 高橋青年

どうやったらBASICを覚えられますか?

Q 僕はFM-7を買って2年ほどになりますが、今だにゲームが作れるようになりません。というかBASIC自体、覚えられないのです。入門書もたくさん買い込みましたが、すべて途中でゼツしてしまいました。僕は永遠にゲームが作れないのでしょうか?

愛知県 山下晃司

A いや、どーも。ところで、あのスターゲームデザイナーのページは何なんだ! 「ウヒョヒョ」だとか、「ウヒョヒョヒョ」しかないじゃないか!! あれじゃ知らない人が見たら「ただのバカ」にしか思えない!!

べつに否定はしないけどさっ……もういいよーだっ、ふんっ!

山下くん、このよーに「ウヒョヒョ」しか言えない私でさえ覚えれるんだから、君に覚えられないハズがありません。もっとガンバッテください。

それに私が BASIC 覚えたのは17歳の時だから、あと1年あるよ。

ちなみに私がどのよーにしてBASICを覚えたかという、貧しかったため入門書などは一切買わず、もっぱら雑誌に載っているゲームのリストを片っぱしから入力し、バグが出たら文法書片手にリストの頭から終わりまで何10回も見くらべているうちになんとなく覚えてしまったという感じです。

あと、コンピュータをマスターする心構えとしては「自分を信用してはい

けないっ!」ということが言えます。

私の友人にもコンピュータをやっている人間がありますが、中でも、MSX版の『オホツクに消ゆ』の絵を描いてくれたMくんなどは、数行のプログラムを打ち込んでバグを出し、「もう10回ぐらい見直したけど、絶対にあつてハズだ」と豪語するのです。で、私が見てみると、(カンマ)と、(ピリオド)を間違えてたりするんですね、これが。

ログインにも質問の手紙やはがきがよく送られてくるのですが、ほとんどが、つまらない打ち間違いなのです。

他人に間違いを見つけてもらうのは確かに手っ取り早いとは思いますが、それでは、いつまでたっても自分でバグが取れるようにはなりません。なぜなら、自分の知識の中にバグに関するノウハウが全然蓄積されないからです。

ずいぶん話がそれてしまいましたがBASICなんか誰でも覚えれるハズですから、まあ、気を落とさないでがんばろうね。

(上)

ウケるシナリオを教えてほしい!

Q うちの親はケチで小遣いをあまりくれません。パソコンで一発あててやろうと思って「こんなゲームを作りたい!」に何通もアイデア出したのですがみんなボツになったみたいです。お願いします! ほくの小遣いが倍額アップするぐらいのいいシナリオ考えてください。

茨城県 安藤茂

A ども! 明けましておめでとうございます。今月からこのコーナーの一員になりました、関野ひかるです。よろしく!

ンじゃ、安藤君へのお答えから始めようか。

キミのためにいろいろ考えてみた。

●なるべく簡単にプログラムできること。→BASICオンリーにする。

●なるべくグラフィックを使わない→データの入力に時間がかかってしまうからね。

●キャラクター(登場人物)は少なければ少ないほどいい。→上と同じ理由。

ここまで読んできて「なんだ、テキストアドベンチャーみたいな……」なんて思ったキミはアマイ!

設定はあくまで「まっ暗な場所で行うグラフィックもの」と考えること。ついでに「アドベンチャー」だとか「ロールプレイング」だとかのジャンル分けも今はしてはいけない。

それは批評する人が決めていくことだからね。

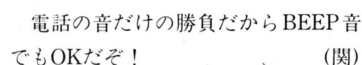
まっ暗でもプレイヤーが納得する設定とは……?

●マンホール、トンネルの中、明かりを消した(停電した)部屋、モグラの世界、深海、深宇宙……

ここまで絞り込めたらあとは簡単だ。最近ブームになりつつあるのに「テレフォン・ナンバステーション」(友人の風俗評論家の造語)てのがあるんだよね。

駅前で若い女性に「あなたの脳みに、

「.....」



A 魔法陣（魔方阵とも書くらしい）というのがある。ま、いわゆるオカルトの世界で使うものなので青年はあまりよく知らないのだが、確か大小ふたつの円陣（呪文、十二宮の紋章、ソロモンの紋章などでデコレーションされている）のどちらかの中で「エロイムエッサイム……」（このエロイムは、ヘブライ語で神を意味するエロヒムと関係があるのだろうか）などと呪文を唱えたと、シュワーツと霧が立ち昇り、何やら悪霊らしきものが出現する……と、むかし、「悪魔くん」というTV番組で見たことがあります。

```

100 GOSUB 1000:CO=0
100 LOCATE 1,11:PRINT "COMMAND ? ":
110 AS=INKEY$:IF AS<(" " OR AS>"9" GOTO 1
120 A=VAL(CO$)+1
130 IF CO GOTO 160
140 ON A GOTO 100,110,110,110,1200,1300,1400,
1500,1600,1700,1800,1900
150 GOTO 100
160 ON A GOSUB 1000,2100,2100,2200,2300,2400,
2500,2600,2700,2800,2900
170 GOTO 100
1000 RESTORE 1020:GOTO 1050
1100 RESTORE 1030
1020 DA イットウ,ナシシ,シラヘトル,トル,ミドル,タタク,ツ
カウ,モチク
1030 DATA テンフ,スイリ,タフ,ヨクダ,ハイレ,ステル,アカル,
ロスト,セフ
1050 CLS:FOR i=1 TO 9:READ KS$:PRINT i:
1060 NEXT
1050 PRINT " コ ヅウ":CO=(CO=0):RETURN
1100 PRINT " イットウ タクウ":RETURN
2100 PRINT " テンフ タクウ":RETURN

```

●さらにいえば、全シーン共通であるがゆえに、そのシーンにいかにも不似合いな動詞に対しても、そのリアクションを用意しな

アドベンチャーの
つくり方 Vol.2
コマンド製作編

ストーリーがどんなもので、これに、
「でんわ する」、「すいりする」、「だきよせ

こーゆーことは、日本ファルコンの宮本くんがとてつもなく詳しく、今度話を聞いてみるとして、一般に霧というのは「シューッ」と出てくるものじゃないわけだから、まあ、こんなイメージをもとにPSGのノイズを使って音を作ってみることにしました。プログラム①をみてください。ポイントは、ノイズ周波数を変化させてゆくところと、ゆっくりと音が出てくるエンベロープパターンを使うこと。音の出かたを速くすると、ロケット花火っぽくなるので、いろいろ遊びながら音作りのコツを体得してください。(高)

WHILE~WENDとIF~THENの違い

Q FM-NEW7を買ったんですが、WHILE~WEND文の使いかたがよくわかりません。IF~THEN文とどちらがうんですか？

福岡県 村田健一

A お答えします！ 右ページのリストを見ながら読んでください。

●IF文では1行しか制御できないけれど、WHILE文だと何行でもOK(リスト2と3)。

●FOR~NEXT文では、そのなかを最低1回は通るけど、WHILE文では1回も通らない(リスト4と5)。

●WHILE文では、先読みが必要なきがある(リスト6と7)。

●WHILE文を使うと、GOTO文がなくせる。だから、やろうと思えば、いくらでもマルチステートメント化ができるのだ！(今までのリストを見てください)

比較のためにサンプルゲームを作ってみた。リスト8と9は同じ動作をするプログラムだけど、リスト9をちょっと変えると、206バイトの1行アドベンチャーが完成した(リスト10)。しかも乱数を初期化してないので、必勝法もあるし、マップも作れる！(ハンパじゃないぜ、無限大……だぜ!!) IF文、GOTO文で同じことをすると、243バイト、8行必要なんだ。

便利な命令だから、はやくマスターするように！ ただ、ゲームを作って売るとりなら、使わない方がいいだろうね。

今、ボクはWHILE文のない機種にゲームを移植してるんだけど、泣いてます……。 (関)

配列を使ったらメモリが足りない!

Q DIM A(700)と配列宣言をしたら、極端に使えるメモリが少なくなっていました。何かいい方法はないですか？ 東京都 奥平信彦

A 変数には、整数型、実数型があります。奥平君のようにA(700)とやると、実数型配列が指定されて、1個につき4バイト食いますが、もし±32768以上の数を扱わないのなら、整数型にしてしまった方が便利です。これなら2バイトですむので、配列で使うメモリは半分になります。

もし扱う数が265以下なら、思いきって配列変数をやめて、メモリに直接1バイトずつPEEK、POKEするのいいでしょう。これだと、使うメモリは4分の1ですみます。ただ、プログラムの方がめんどーくさくなるので、まァー長一短ですね。 (S)

パーカッション系の音のデータを公開して!

Q FM音源のパーカッション系の音って最高だと思うんです。そ

Q RPGで疑似3Dのマップを使おうと思うのですが、そのとき壁のデータを、0=壁なし、1=壁、2=秘密のドア、3=ドア、としたします。そのデータの収納と読み出しについて、疑問があります。

部屋の4つの壁をC(0)~C(3)としたとき、これは2ビットのデータになればいいわけなので、メモリ上に収納するときに、先頭のビットから、

C(3)=第7、第6ビット

C(2)=第5、第4ビット

C(1)=第3、第2ビット

C(0)=第1、第0ビット

と収納します。で、読み出すときのプログラムですが、Z=80で、LD A、(収納番地)

AND CH①

SRL A) (添字)×2回

SRL A)

としたいと思います。さらに、効率のよいやり方があるでしょうか(収納方法自身、または読み出しについて)?

それから、①のANDをとるための数は、SRL以外ではどうやって作ればいのでしょうか? 長野県 倉嶋恭

ゲエセン上野の

添削教室 Vol.2

A なぜ、わざわざSRLを使っているのがちょっとわからないのですが、私なら、LD A、(nn)
RCA } 添字×2回
RCA }
AND 3

とやりますね。

だって、ANDとって、ビット2~7を殺すんだったら、わざわざ0を入れなくてもいいわけですし、それにRCAはSRLの倍、速い命令なんです。

もし、これがANDとらないんだったら、RCAじゃだめだけだね。

それと、ANDはビットシフトする前より、ビットシフトした後に使ったほうが、

よけいなことを考えなくていいから、ラクなのです。

収納方法については、データの使いかたによって、いい方法と悪い方法(効率の悪い方法)があるので、そこらへんの方法は、自分で考えるのがいちばんだと思いますよ~ん。



こで青年にお願い！ 何かパーカッション系のカッコいい音のデータをひとつでもいいから公開してください。音作りを研究したいんです。機種はPC-8801mkIISRです。

福岡県・吉田民夫

A むむ、「FM音源のパーカッション系の音って最高」などというセリフ、タダ者ではないとみた。ただ、「ダイナミック・レンジが広くてさ」とか「音圧が高いし、音の抜けがいい」というようなコメントを加えておくともっと説得力があると思うのだが——。作文講座はこのくらいにして、えーと音のサンプルを作らにやなんのか。

実のところパーカッション系の音ってのは初心者でも簡単に作れてしまうわけで、FM音源で音色を作ろうと思

っても上手くゆかない人は、ここらへんから始めるといいと思います。

つまり、キャリア、エンベロープ（詳しく知りたい人は、ログイン1月号のFM音源活用教室を読むべし）を「トン」という短いものにすれば、なんとなくそれっぽくなるものなんだ。そして、それをPLAY文でメチャ速く演奏したりすると、ワ

ォ！ すごいジャン！ てなことにな

る。ね、意外に簡単でしょう？

じゃあ、青年が作った「サンプリ

パーカッションの音色データ

Algorithm:0 Feedback:3 Operator Mask:15

Operator	No.	1	2	3	4
Attack Rate	31	30	31	30	
Decay Rate	14	9	16	7	
Sustain Rate	0	7	5	4	
Release Rate	15	15	15	15	
Sustain Level	15	1	10	1	
Multiple	14	6	7	1	
Detune	3	0	0	-3	
Keyboard Rate Scaling Depth	3	3	1	3	
Output Level	33	21	23	0	
Wave Form	2				
Sync	1				
Speed	4200				
Pitch Moduration Depth	30				
Amplitude Moduration Depth	4				
Pitch Moduration Sensitivity	2				
Amplitude Moduration Sensitivity	0	0	0	0	

グ・ドラムもどき」の音を公開するから、音作りの研究の参考にしてくれたまえッ！

(高)

●リスト1

```
10 RESTORE 40
20 FOR I=0 TO 13:READ A
30 SOUND I.A:NEXT I
40 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.22.0.0
.16.10.60.5
50 FOR J=0 TO 100:NEXT J
60 RESTORE 90
70 FOR X=0 TO 13:READ B
80 SOUND X.B:NEXT X
90 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.22.0.0
.16.10.160.0
100 GOTO 10
```

●リスト2

```
10 A=5
20 IF A>0 THEN PRINT "*" :A=A-1:GOTO 20
```

●リスト3

```
10 A=5
20 WHILE A>0
30 PRINT "*"
40 A=A-1
50 WEND
```

●リスト4

```
10 A=0
20 FOR I=0 TO A
30 PRINT "*"
40 NEXT
```

●リスト5

```
10 A=0
20 WHILE A>0
```

```
30 PRINT "*"
40 A=A-1
50 WEND
```

●リスト6

```
10 A$=INKEY$
20 IF A$<"0" THEN 10
30 PRINT A$
```

●リスト7

```
10 A$=INKEY$ :マハ A$""
20 WHILE A$<"0"
30 A$=INKEY$
40 WEND
50 PRINT A$
```

●リスト8

```
100 C$="" (1:ヒカシ 2:ミナミ 3:ニシ 4:キタ)
110 PRINT"ツキノ マチ マテ アルコウ!"
:C$:
120 INPUT C
130 WHILE C<>4
140 PRINT"アナ ニ オッコッタ!" :C$:
150 INPUT C
160 WHILE C<>1
170 PRINT"タメタメ! テラレナイ!"
:C$:
180 INPUT C
190 WEND
200 PRINT"ヤット テラレタ オモツラ
..." :C$:
210 INPUT C
220 WEND
```

```
230 PRINT"マチ ニ ツイタ! -end-"
```

●リスト9

```
100 C$="" (1:ヒカシ 2:ミナミ 3:ニシ 4:キタ)
110 PRINT"ツキノ マチ マテ アルコウ!"
:C$:
120 INPUT C
130 IF C=4 THEN 230
140 PRINT"アナ ニ オッコッタ!" :C$:
150 INPUT C
160 IF C=1 THEN 200
170 PRINT"タメタメ! テラレナイ!"
:C$:
180 GOTO 150
190
200 PRINT"ヤット テラレタ オモツラ
..." :C$:
210 GOTO 120
220
230 PRINT"マチ ニ ツイタ! -end-"
```

●リスト10

```
10 DEFFNR=INT(RND*4)+1:C$=""
(1:ヒカシ 2:ミナミ 3:ニシ 4:キタ)
HILEA=0:PRINT"ツキノ マチ マテ アルコウ!" :C$:INPUTC:WHILEC<>FNR:PRINT"タメタメ! テラレナイ!" :C$:INPUTC:WEND:PRINT"マチ ニ ツイタ!" :WEND
```

高橋青年の今月のおけいこ

Doctor Gradus ad Parnassumってのはグラドゥス・アド・パルナッスム博士とゆーこと。今月は後半の練習だぞ。速いし音数も多くてメンドーだけど、慣れてくると10分位で完ペキに打ち込めるよーになるから、しっかり練習してくれたまえッ！

質問大募集

人気絶頂のゲームメイキング相談室では、読者のみなさんの質問を心待ちにしています。アイデア上での質問、ほくのアルゴリズムのどこが悪いのか、BASICのプログラムテクニックについて、マシン語での疑問など、質問はなんでもOKです。聞きたいことをなるべく具体的に書いて、どしどし送ってください。また添削教室希望の人は、自分のプログラムリストを添えて（なるべく20行以内）、『添削希望！』と書いてください。採用者には記念品（たぶんログインバッグかな）を進呈します。宛て先：〒107 東京都港区南青山5-11-5 (株)アスキー ログイン編集部 ゲームメイキング相談室係

SOFTLOG TOP 20 調査協力店リスト

北海道

- バグハウス札幌** ☎011-221-7079
〒060 北海道札幌市中央区北1条西2丁目経済センタービル7F
- 株金市館パソコンランド** ☎011-221-8221
〒060 北海道札幌市中央区南2条西2丁目
- デービーソフト株** ☎011-222-1088
〒060 北海道札幌市中央区北3条西7丁目住友海上札幌ビル4F
- 株紀伊屋書店札幌店** ☎011-231-2131
〒060 北海道札幌市中央区南1条西1-14-2
- 九十九電機株札幌1号店** ☎011-241-2299
〒060 北海道札幌市中央区南2条西3丁目さっしんビル8F
- 光洋無線電機** ☎011-271-4220
〒060 北海道札幌市中央区南2条西1北専ビル
- パソコンショップハードン メディア札幌** ☎011-281-1151
〒060 北海道札幌市中央区南1条西2-11丸井今井本館3階
- SYSTEM INN 宝文堂** ☎011-511-9234
〒064 北海道札幌市中央区南5条西3-11
- ダイエー旭川店パソコン売り場** ☎0166-34-5611
〒078-11 北海道旭川市豊岡三条二丁目2-19

東北

- 庄子デンキ コンピュータ・中央** ☎0222-24-5591
〒980 宮城県仙台市一番町3-6-5
- 電巧堂DaC** ☎0222-91-4744
〒980 宮城県仙台市東七番町125-24
- ダイエー郡山店パソコン売り場** ☎0249-34-2121
〒963 福島県郡山市大町1-4-5

東京

- サトームセン株パソコンランド** ☎03-251-1464
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館5F
- 株コム MICRO COMPUTER SHINKO** ☎03-251-1523
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-8-4ニュー千代田ビル
- ヤマギワ株テクニカ店** ☎03-253-0121
〒101 東京都千代田区外神田4-3-1
- ラオックス コンピュータ メディア** ☎03-253-1341
〒101 東京都千代田区外神田1-13-3ラオックス中央店4F
- 第一家電C&Q秋葉原** ☎03-253-4191
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-15-16川初ビル
- 真光無線株** ☎03-255-0450
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館6階
- 石丸電気マイコンセンター** ☎03-255-3111
〒101 東京都千代田区外神田1-4-21石丸電気マイコンセンター3F
- シスベック株ラジオン コーヨー店** ☎03-255-6504
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7F
- 株富士音響マイコンセンターRAM** ☎03-255-7846
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館7Fマイコンセンター
- ADOマイコン・ブック ショップ** ☎03-255-9515
〒101 東京都千代田区外神田2-2-1ビルディングADO
- マイコンショップpulse** ☎03-255-9785
〒101 東京都千代田区外神田1-15-16ラジオ会館5F
- 西友COMICA西荻窪店** ☎03-334-6311
〒167 東京都杉並区西荻窪3-14-7
- マイコンショップCSK新宿西口店** ☎03-342-1901
〒160 東京都新宿区西新宿1-12-18
- 丸井新宿本館パソコン売り場** ☎03-354-0101
〒160 東京都新宿区新宿3-30-16
- コンピュータプラザNOA** ☎03-463-9451
〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘4-23渋谷桜ヶ丘ビル
- 東急百貨店本店コンピューターショップ** ☎03-477-3343
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-24-1
- J&P渋谷店** ☎03-496-4141
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-28-4
- マイコンベース銀座** ☎03-535-3381
〒104 東京都中央区銀座1-8-21
- 西友OZ大泉店パソコン売場** ☎03-978-4111
〒177 東京都練馬区東大泉2-10-11
- 株西武百貨店池袋店コンピューターフォーラム** ☎03-981-0111
〒170 東京都豊島区南池袋1-28-1
- ムウチデンキ八王子店 売り場** ☎0426-42-6211
〒192 東京都八王子市大和田町5-1-21

- J&P町田店** ☎0427-23-1313
〒194 東京都町田市森野1-39-16
- まちだ東急百貨店コンピューターショップ** ☎0427-28-2371
〒194 東京都町田市原町田6-9-7
- J&P八王子そごう店** ☎0426-26-4141
〒192 東京都八王子市旭町1-1八王子そごう7F

関東

- 西友小手指店マイコンショップ** ☎0429-23-6211
〒359 埼玉県所沢市小手指1-25-8
- 鎌倉書店株** ☎0467-46-2619
〒247 神奈川県鎌倉市大船1-24-1
- 多田屋サンピア店** ☎0475-52-5561
〒283 千葉県東金市東岩崎8-10サンピア2F

中部

- ダイエー新潟店パソコン売り場** ☎0252-41-5111
〒950 新潟県新潟市万代1-5-1
- J&P新潟店** ☎0252-43-6671
〒951 新潟県新潟市東大通1-3-10三井生命ビル1階
- パソコンショップΣ** ☎052-251-8334
〒466 愛知県名古屋市中区大須3-30-37
- 栄電社J&P SAKAE NOVA店** ☎052-261-9201
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-4-5 SAKAE NOVA 6F
- カトー無線本店** ☎052-262-6471
〒460 愛知県名古屋市中区栄3-32-28カトー無線バザー電気館5F
- 九十九電機株名古屋店** ☎052-263-1681
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-30-86
- パソコンショップコムロード** ☎052-263-5828
〒460 愛知県名古屋市中区大須3-46-15ブラザー販売株
- 株すみやパソコンアイトランド** ☎0542-55-8819
〒420 静岡県静岡市七間町7
- マイコンショップ広坂うつのみや** ☎0762-21-6136
〒920 石川県金沢市広坂1-1-38

大阪

- ニノミヤムセンパソコンランド大阪駅前第4ビル店** ☎06-341-2031
〒530 大阪府大阪市北区梅田1-11-4-B273
- J&P阪急三番街店** ☎06-372-6912
〒530 大阪府大阪市北区芝田1-1-3
- 上新電機株江坂店** ☎06-385-5454
〒564 大阪府吹田市豊津町14-9
- 上新電機株あびこ店** ☎06-607-0950
〒558 大阪府大阪市住吉区荏田5-19-19
- 上新電機株日本橋 8 ばん館** ☎06-611-5011
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-7-14
- ニノミヤムセン エレランド** ☎06-632-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-19
- ブランタンなんばパソコンソフト売り場** ☎06-633-0077
〒542 大阪府大阪市南区千日前2-10-1ブランタンなんば
- ニノミヤムセン別館** ☎06-633-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-6
- V8ニノミヤパソコンランド** ☎06-643-1681
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-11-8
- ニノミヤムセン日本橋本店3Fパソコンコーナー** ☎06-643-2038
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-4
- ニノミヤムセンパソコンランド** ☎06-643-3217
〒556 大阪府大阪市浪速区難波中2-2-15
- J&Pテクノランド** ☎06-644-1413
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-7
- J&Pメディアランド** ☎06-644-1613
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-9-11
- 上新電機株日本橋 7 ばん館** ☎06-644-1661
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-11-3
- 上新電機株日本橋 3 ばん館** ☎06-644-1713
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋3-7-5
- 上新電機株日本橋 5 ばん館** ☎06-644-1513
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-12-4
- 上新電機株日本橋 1 ばん館** ☎06-644-6671
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-1-11
- 上新電機株千里豊中店** ☎06-831-4353
〒565 大阪府豊中市新千里東町1-3-204

- 上新電機株堺東店** ☎0722-22-0950
〒590 大阪府堺市北瓦町1-26
- 上新電機株東北パシオ店** ☎0722-93-7001
〒590-01 大阪府堺市東区山台1-3-1
- 上新電機株狭山店** ☎0723-66-2111
〒589 大阪府南河内郡狭山町くみの木9-1-1
- 上新電機株岸和田店** ☎0724-37-1021
〒596 大阪府岸和田市土生町2415-3
- 株バスカル** ☎0726-32-2151
〒567 大阪府茨木市宮島2-2-37北大阪流通センター内
- 上新電機株いばらき店** ☎0726-32-8741
〒567 大阪府茨木市双葉町2-18
- J&Pくずは店** ☎0726-56-8181
〒573 大阪府枚方市楠葉並木2-2-2
- J&P高槻店** ☎0726-85-1991
〒569 大阪府高槻市北園町18-5
- 上新電機株せつとんだ店** ☎0726-93-7521
〒569 大阪府高槻市大畑町24-10
- 上新電機株池田店** ☎0727-51-2323
〒563 大阪府池田市満寿美町4-3

近畿

- 上新電機株尼崎三和店** ☎06-413-0025
〒660 兵庫県尼崎市神田中通6-222
- 上新電機株伊丹店** ☎0727-77-5101
〒664 兵庫県伊丹市昆陽池1-69
- 上新電機株和歌山店** ☎0734-25-1414
〒641 和歌山県和歌山市中島368
- ニノミヤムセンパソコンランド和歌山店** ☎0734-32-5661
〒640 和歌山県和歌山市本町4-18
- 上新電機株大和郡山店** ☎07435-3-5471
〒639-11 奈良県大和郡山市柳3-32
- 上新電機株八木店** ☎07442-4-1761
〒634 奈良県橿原市新賀町266-1
- 上新電機株原本店** ☎07443-3-4041
〒636-03 奈良県磯城郡田原本町千代574-1
- J&P京都寺町店** ☎075-341-3571
〒600 京都府京都市下京区寺町通仏光寺下ル恵美須之町549
- 上新電機株なごか店** ☎075-955-8401
〒617 京都府長岡京市長岡2-1-30
- パレックス パソコン売り場** ☎078-391-7911
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-6-7
- 星電社三宮本店C-SPACE** ☎078-391-8171
〒650 兵庫県神戸市中央区三宮町1-5-8
- J&P姫路店** ☎0792-22-1221
〒670 兵庫県姫路市東延末1-1住友生命ビル
- ニノミヤムセンパソコンランド姫路店** ☎0792-88-2363
〒670 兵庫県姫路市東郷町字大縄場1452-20
- 上新電機株西宮店** ☎0798-71-1171
〒662 兵庫県西宮市河原町5-11

中国・四国

- ダイイチ本店マイコン係** ☎0822-47-5111
〒730 広島県広島市中区紙屋町2-1-18
- 株紀伊屋書店岡山店** ☎0862-32-3411
〒700 岡山県岡山市中山下2-2-1
- 宮脇書店専門書センター** ☎0878-51-3733
〒760 香川県高松市丸亀町4-8

九州

- カホ マイコンセンター** ☎092-714-5155
〒810 福岡県福岡市中央区天神2-4-27
- 株システムソフト福岡** ☎092-714-6254
〒810 福岡県福岡市中央区渡辺通り2-4-8小学館ビル9階
- ベストマイコン福岡店** ☎092-781-7131
〒810 福岡県福岡市天神1-9-28
- ときはデパートキハマイコンセンター** ☎0975-38-1111
〒870 大分県大分市府内町2-1-4ときはデパート6F
- ダイエー宮崎店** ☎0985-51-3166
〒880 宮崎県宮崎市大淀4-7-30

本日ロードショー

ランランラン、チケット2枚手に入れちゃった。この映画、今日からなんだよね。それでねー、だからねー、あのう……本日ロードショー。見たい映画は気のおけないふたりで、遊びたいゲームソフトはじっくりひとりで。打ち込む時間で、ゲーム熱が冷めないように今月は、ひとつテープログインでも買ってみますか。あったかいものは冷まさないように



●PC-8801シリーズ
キャラクターアニメーションツール
64×32ドットなら連続10コマ、32×16だと連続40コマのキャラクターアニメーションができてしまうのだ。自作プログラムにも応用可。サンプルプログラム付き

●MSX2(要VRAM128K、ディスク)
ほにやらか君のほにやほにや踊り
MSX2のマルチページ機能を駆使したアニメーション実験プログラム。エディタは含まれてないけど、汎用性の高いサンプルプログラムとしてはMSX2初だヨ!

●PASOPIA7
アリアス
無重力状態の中で戦う、ヘンな動きのアクションシューティングゲームだ。ログイン誌上、2年ぶりに登場した超大作!ソビア7ゲームに、熱い視線が集中砲火

●X1
メア ストーリー
「あれえをこおうらんと、指さすうかあたあにい。今までとはちょっとちがった視界を持った、ロールプレイングゲームだ。さあ、お姫様を救助しに出發しよう

●FM-7シリーズ
クエスターズ
そこはかとなく 로그가におう、グラフィックがとてもきれいなアクションロールプレイングゲームである。ヒロンヒロンとダンジョンの中を進行していくのだ!

●PC-8801、FM-7、X1、SMC-777
ダンジョン オブ プリタニア
連戦ロールプレイングゲーム、第2回シナリオである。今回の使命は「アミュレット・オブ・ペイラー」(ペイラーの魔よけ)を探すことにある。例によって健闘を祈る

PSG活用教室

●ゲーセン上野作曲による、「オホーソクに消ゆエンディングテーマ」をFM音源で! 活用教室も元気ですよ



私、島津冴子が、
今月の声のお相手

月刊ログインの最新ゲームがすぐに楽しめる

TAPE LOGIN

毎月8日発売、定価3,800円(送料無料)

2月号

絶賛発売中

ACTION		
ダムバスター コンプティーク	MSX 4,900円(C)	フライトシミュレータにシューティングゲームの要素をくっつけたゲーム。敵機や風船バクダンと撃ち合って、ダムを破壊する。
カシオ ワールドオープン カシオ計算機	MSX 4,800円(C)	18ホール、バー72の各コースをまわるゴルフゲーム。本場イギリスの名門コースにも負けず劣らず(?)の難コースぞろいだ。
カーファイター カシオ計算機	MSX 4,800円(C)	アメリカ全土をかけめぐるカーレースゲーム。競争相手を弾で撃つこともできる。ガソリンスタンドで確実に燃料を補給しないとダメだ。
スカイスクレーパー ベアーズ	PC-8801、X1 4,800円(T)、6,800円(5D)	ヘリコプターでUFOを撃ち落とす。地球を守る正義のゲームだ。しかも科学者たちをヘリコプターに乗せて助けなきゃイケナイのだ。
ネオロイド 日本コロムビア	FM-77AV 6,800円(3.5D)	FM-77AVの特徴であるFM音源と美しいグラフィックスを活用したソフト。ロボットを操って敵アンドロイドを倒すのだ。16面ある。

ADVENTURE		
SFゾーン1999 ソニー	MSX 4,000円(T)、6,000円(3.5D)	シーン80。NASA(アメリカ航空宇宙局)のまん前から冒険が始まるSF物語。ロケットに乗って惑星ロックスに急行するのだ。要32Kバイト。
ファイナルロリータ PSK	FM-7 6,800円(5D)	ちょっと昔にヒットしたロリータシリーズの打ち止めがコレ。またまたカワイイ少女が続々と登場する。*オカス*コマンドもある。

TOOL		
パターンエディタ88 ポニー	PC-8801 7,000円(5D)	最大、横96ドット、縦48ドットまで、と案外大きなキャラクターパターンが作れる。アニメーション時のスピードなども変えられる。
アングル ポニー	FM-16β 7,000円(5D)	とても便利なグラフィックツールが出た。画面の一部を拡大して、細かく色をつけられる。使える色数が多く、エアブラシ風の効果が良。

OTHERS		
少女隊戦エンジェル ポリシー	PC-8801 7,800円(5D)	待ってました! 3人のカワイイ女の子が敵陣を進むRPG。思わずのめりこんでしまう面白さ、B級映画のソフトだ。ダンジョンは深い。
南海の標的 ベアーズ	PC-8801、X1 4,800円(T)、6,800円(5D)	昭和20年、太平洋戦争の時代が舞台の潜水艦操作シミュレーションだ。といってもアクション的な性格が強く、魚雷も発射できるのだ。
Calc Mat 東芝	MSX 12,800円(3.5D)	関数や20種類のコマンドを使っているような表が作れる簡易言語だ。縦横の列の合計値や平均なども簡単に算出できる。要64KバイトRAM。
漢字Calc Mat 東芝	MSX2 14,800円(3.5D)	漢字2万語のほか、ひらがななども使える作表用の簡易言語。売上実績や成績処理などができる。漢字ROMが必要。
漢字データベース HX-S556 東芝	MSX2 19,800円(3.5D)	カード形式のデータベースソフト。カードのサイズは31桁×8行(漢字の全角文字)、もしくは62桁×8行(カナなどの半角文字)だ。
パソコン占い ヘルパー チャンピオンソフト	PC-8801、PC-9801F/M/VF/VF/U 8,000円(3.5D、5D)	性格占い、相性占い、将来運など5つの占いが入っている。グラフィックがこっているの、イベントなどには良いかもしれない。

問い合わせ先

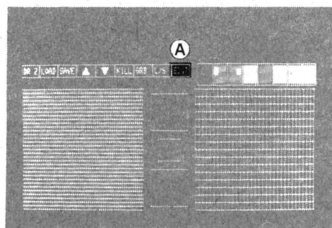
(株)アスキー	☎03-486-7111	ソニー(株)お客様相談センター	☎03-448-3311	PSK	☎0888-40-1667
(株)エニックス	☎03-366-4251	(株)チャンピオンソフト	☎06-365-9900	ベアーズ	☎03-864-6880
(株)ゲーム・アーツ	☎03-413-4507	(株)テクノソフト	☎0956-33-5555	(株)ポニー	☎03-265-6377
カシオ計算機(株)	☎03-347-4811	(株)東芝	☎03-457-8111	(株)ポリシー	☎06-631-2307
コナミ(株)	☎03-262-9111	日本コロムビア(株)	☎03-584-8111	(株)マイクロキャビン	☎0593-51-6482
(株)コンプティーク	☎03-234-8041	(株)バック・イン・ビデオ	☎03-571-6734	(株)ランダムハウス	☎0298-42-1307
(株)システムソフト	☎092-714-6236	(株)HAL研究所	☎03-252-5561		

キャラクターアニメーションツール

キーボード版の使い方

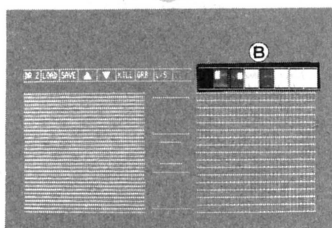
特集の「キャラクターアニメーションツール」はもう読んでくれたかい。あっちではマウス版をもとにして解説したけれど、キーボード版を使う人は、ここをしっかりと読んでくれ。また、**[CAPS]**キーと**[カナ]**キーは、必ず押していない状態で使って欲しい。

EDITモード



キーボード版では残念ながらマウス版にある**[LINE]**モードは使えない。そのかわりに**[EDIT]**モードというのが**[LINE]**と同じ場所(A)にある。ここを選択してキャラクターを描いていこう。**[4]**、**[6]**キーでこのモードを選び、**[Z]**キーを押すと64×32ドット、**[X]**キーで32×16ドットのエディットだ。**[EDIT]**モードから抜けるのは**[RETURN]**を押せばいい。

色を選ぶ



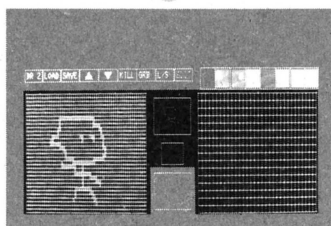
マウス版と違って、色を選ぶのは、**[EDIT]**モード内でしかできない。マウス版と同様にカラーパレット(B)に白いカーソルが2つある。

マウス版が右ボタンと左ボタンで2色のペンを持てるように、キーボード版は**[Z]**と**[X]**のキーで2色のペンを持てるのだ。

そこで色の選び方なのだが、パレットのなかにあるカーソルで、左側にある方は**[↑]**と**[↓]**のキーで動く。そのカーソルのいるカラーパレットが、選択された色というわけだ。同様に、カラーパレットのなかで右側にあるカーソル

も**[←]**と**[→]**のキーでカラーパレット間を移動し、カーソルのいるカラーが選択した色になる。このとき、左側のカーソルが**[Z]**キー、右側のカーソルが**[X]**キーにそれぞれ対応している。

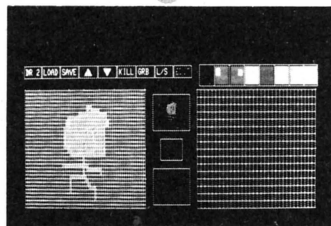
絵を描く



絵を描いていくのは、カーソルを**[8]**、**[2]**、**[4]**、**[6]**で上下左右に動かして、**[Z]**キーか**[X]**キーを押して描く。このとき、**[Z]**キーを押すとカラーパレット内の左側にあるカーソルで示された色、**[X]**キーでは右側にあるカーソルで示された色で描かれていくわけだ。

キーボード版も、マウス版と同様に、方眼上に絵を描いていけば、同時に中央にあるワク内にその絵が実際の大きさで表示されていく。64×32ドットの場合は上の大きなワク、32×16ドットの場合はまん中の小さなワクだ。これを見ながらバランスよく描いていこう。

囲まれた部分を塗りつぶす



キーボード版でも、マウス版と同様に、指定された色で、囲まれた部分を塗りつぶすことができる。

マウス版にあったカラーパレットの上部にある白い線が、キーボード版にはない。ではどーやって境界色を指定するのかというと、カラーパレット内にある色指定のカーソルを見てくれ。右側にある**[X]**キーに対応したカーソルの方が、左側の**[Z]**キー用カーソルよりも、ちょりっと短い。この**[X]**キーに対応した方が境界色をかねているのだ。

まず、境界色を**[←]**と**[→]**キーで指定して、方眼上のカーソルを動かして塗りつぶしたいところへもっていく。マウス版は中央のワク内へ矢印を動かしてそこでボタンを押すのだが、キーボード版は同じ方眼上で囲まれた部分にカーソルを合わせ、**[P]**キーでOKなのだ。

上下左右に反転する

上下、左右の反転は、マウス版だとヒジョーにシビアで、ちょっと慣れないとだめなんだけれど、キーボード版はずーっと簡単なのだ。

まず、上下反転はテンキーの**[7]**のキーを押せば一発反転。これだけだ！左右反転もテンキーの**[9]**のキーを押すだけで、あっというまに反転してしまう。マウス版よりも使いやすくなっているわけなのだ。

上下左右に移動する

描いた絵を上下左右に移動するのも、マウス版より簡単かつ便利にできている。テンキーの**[5]**、**[↑]**、**[↓]**、**[3]**で上下左右に1ドットずつ、ズリッ、ズリッと移動していくのだ。マウス版で中央のワクのせまーい1部分を探して、ポチポチとボタンを押すよりも、ずっと使いやすいだらう。**[LINE]**モードはなくても、反転と移動はキーボード版の方がずっといいのだ。

キャラクターの格納

描けたキャラクターは、**▲**コマンドで格納しておこう。**4**、**6**キーで**▲**を選び、**2**キーを押すと64×32ドット、**X**キーを押すと32×16ドットの絵を格納できる。どちらかのキーを押すと画面

上部に数字が並んで表示されるので、格納したい場所をテンキーで選び、**2**キーか**X**キーを押せば、その場所に格納されるわけだ。

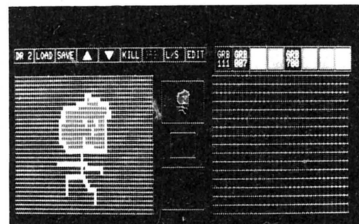
また、格納してあるキャラクターを

方眼に呼び戻すのもマウス版と同じだ。64×32ドットなら**▼**モードにあわせて**2**キー、32×16ドットなら**X**キーを押して、テンキーでキャラクターを選んで**2**か**X**キーを押せばOKなのだ。

GRBで色を変える

PC-8801mkIISR/TR/MR/FRのユーザーは、512色のうちから好きな8色を使うことができる。**4**、**6**キーで**GRB**を選び、**2**キーを押せば、カラーパレット上にGRBと3ケタの数字が表示される。これがパレット8つ分表示されるわけだ。そして、8つのGRBの文字

のうち1文字(最初は一番左のG)の上にカーソルが現われる。これを**□**、**□**キーで動かして、変えたい色のところにあわせて、**1**、**1**キーでその明度を変えればいいわけだ。マウス版よりかえって楽だね。この**GRB**モードから抜けるのには**RETURN**でOKだ。



ロードとセーブ

キャラクターがたくさんできて、アニメーションできるようになったら、ディスクにセーブしておこう。方法は基本的にマウス版と同じだ。

まず**4**、**6**キーで**SAVE**モードを選び、

64×32ドットなら**2**キー、32×16ドットなら**X**キーを押すと、ファイル名を聞いてくるから、名前を入力して**RETURN**でセーブ完了だ。

ディスクにセーブしてあるファイル

を読み出すときは、**LOAD**を選んで**2**か**X**のキーを押す。ファイルがすべて表示されるから、テンキーで読み込みたいファイルを選び、**2**か**X**キーを押せば、ディスクから読み出される。

動かしてみよう

マウス版のときは中央の一番下のワクに矢印をもっていったボタンを押すとアニメーションできたけど、キーボード版の場合は、**□**キーを押すと64×32ドットのアニメーション、**□**キーで

32×16ドットのアニメーションモードに入る。アニメーションモードから抜けるのには**RETURN**でいい。

アニメーションモードに入ったら、スタートパターンを選んで**2**キーを押

し、エンドパターンを選んで**2**か**X**キーだ。**2**のキーならスタートからエンドまで順方向のくり返し、**X**のキーなら、0→1→2→0→1という動きをする。あとはスピードを決めれば動き出すのだ。

DR2とKILLモード

4、**6**で**DR2**モードを選び、**2**か**X**キーを押せば、そのモード表示が**DR2**→**DR2**にかわる。これでファイルをセーブしたりロードしたりするドライブが

ドライブ1に切りかわったのだ。

同じく**DR1**のところで**2**か**X**のキーを押せば、**DR2**となって、ドライブ2側にファイルがセーブ、ロードできる

ようになるのだ。

また**KILL**で**2**か**X**キーを押せば、すべてのファイル名が表示され、ファイルを選んでそのファイルを消せる。

L/Sモード

マウス版と同様に、キャラクター1個単位のセーブ、ロードができるのがこの**L/S**モードだ。ここを選んで**X**キーを押せば、キャラクターを1個だけセーブすることができる。画面上部に

数字が並んで表示されるから、セーブしたいパターンを選んで**2**か**X**のキーを押せばファイル名を聞いてくる。

ロードしたいときは**L/S**モードを選んで**2**キーを押せばOK。やはりどの

パターンにロードするかを画面上部で選んでくれ。そうするとセーブしてあるファイル名がすべて表示されるから、ロードしたいキャラクターが入っているファイルを選べばロードされるのだ。

カラーパレットのロードとセーブ

GRBモードで作ったカラーパレットをディスクにセーブするモードも、キーボード版にはある。**GRB**を選んで、**X**キーを押せば、**GRB**の表示が青にか

わり、**LOAD: 'Z' KEY SAVE: 'X' KEY**という表示がでてくる。これで**2**キーを押せば、ファイル名が表示されるから、ロードしたいファイル名を選択し

て**2**か**X**キーを押せばいい。また**X**キーを押せば、ファイル名を聞いてくるから、ファイル名を入力して**RETURN**でカラーパレットはセーブされる。

listlog

ログイン2月号に掲載されたソフトたちの全リストがこれだっ！ もし、君の持っている機種があれば、そのリストを打ち込んでくれば、記事の内容をすぐさま楽しめるってわけだ。

今月のラインアップは、特集から“キャラクターアニ

メーションツール”、“ほにやらか君のほにやほにや踊り”の2本と、連載RPG“ダンジョン オブ プリタニア”の第2回シナリオ、それにログイン ソフトウェア コンテストのエントリー作品3本だ。しっかり打ち込んで、びしばし遊ばせよう!!

PC-8801シリーズ(ディスク専用、カセット不可) キャラクターアニメーションツール プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1985 by Akio Ono

打ち込む前に注意して欲しいことがある。このキャラクターアニメーションツールのBASICプログラムは、すべてV2-BASICモードで書かれているので、PC-8801/mkIIのユーザーは、あとで説明する事項を実行して、V1-BASICに書き直さなければならないのだ。

では、まずメインプログラムから打ち込んでいこう。PC-8801mkSR/TR/MR/SRのユーザーはV2モードで、PC-8801/mkIIのユーザーはN-88BASIC モードにして、システムに入っているディスクBASICを走らせてくれ。このプログラムはディスク対応なので、カセットユーザーは使えない。ごめんね。

ディスクBASICが走ったら、“How many files”に[RETURN]として、プログラムを打ち込んでいく。キミがマウスを持っているのなら、当然、リスト1のマウス版を、持っていなければリスト2のキーボード版を打ち込もう。

打ち込めても、まだ走らせちゃだめ。ちゃんとディスクにセーブしておこう。コマンドは、SAVE “EDITOR.BAS”[RETURN] だ。

PC-8801/mkIIユーザーは、打ち込むときに以下のラインを削除すれば、このツールを使うことができる。残念ながら、特集で説明したように、[GRB]モードと[LINE]モードは使えないから心しておこう。

●メインプログラム(マウス版)の

V1-BASIC対応削除ライン

100、190、360、570、600、840、1130、1750、1760、1780から2360、3340、3620、6350、6910から7200

●メインプログラム(キーボード版)の

V1-BASIC対応削除ライン

100、220、390、2940から2990、3010から3550、4140、4390、6640、7320から7610

ど一すれば削除できるかわからない人は、いったんリストをぜんぶ打ち込んでから、100[RETURN]、190[RETURN]……と上に書いてある数字を順番に入力して[RETURN]とすれば、そのラインが削除されるのだ。また、マウス版の1780から2360、キーボード版の2940から2990と7320から7610は、リストを表示させて、そのラインの間にあるラインを削除してくれればいいわけだ。

削除するラインは、マウス版とキーボード版とは違っているの、まちがえて消さなくてもいいラインを削除してしまわないように、じゅーぶん注意して欲しい。

さて、マウス版かキーボード版のメインプログラムが打ち込めて、ちゃんとディスクにセーブできたら、リスト3、4を打ち込もう。ただし、キーボード版を打ち込んだ人は、リスト3のマウスルーチンが必要ないので打ち込まなくてもいい。

マウス版を使う人は、リスト3を、BASICモードから、MON[RETURN]としてモニタモードに入り、SB200[RETURN]で打ち込んでいく。打ち込めたら、[CTRL]+B[RETURN]でBASICモードに戻り、LISTLOGの終わりに載っている“汎用チェックサムプログラム”で、打ち込みミスがないかどうかをよく確かめること。ミスがなければディスクにセーブ。コマンドはBASICモードでBSAVE “MOUSE.BIN”、&HB200、&H878[RETURN]でOKだ。

マウス版の人もキーボード版の人もみんなリスト4のマシン語ルーチンは必要だ。モニタモードに入って、SBAA0[RETURN]として打ち込んでいこう。チェックサムプログラムでまちがいがなかったことが確認できたら、ディスクにセーブする。コマンドはBSAVE “ROUTINE.BIN”、&HBAA0、&H4F8[RETURN]だ。

さあ、これでキャラクターアニメーションツールは走る。も一度システムディスクから立ち上げよう。マウス版の方は、BLOAD “MOUSE.BIN”[RETURN]、BLOAD “ROUTINE.BIN”[RETURN]、RUN “EDITOR.BAS”[RETURN]とすればいい。また、キーボード版の方はマウスルーチンが必要ないので、BLOAD “ROUTINE.BIN”[RETURN]、RUN “EDITOR.BAS”[RETURN]とすればOKだ。

もうひとつ、ついでに教えちゃおう。マウス版を使う人は、リスト3のマウスルーチンとリスト4のマシン語ルーチンをいっしょにセーブしてひとつのファイルにしておいた方が便利なのだ。

まず、リスト3とリスト4を同時に打ち込んでしまおうか、別々に打ち込んでセーブしたファイルを2つ読み込む。

そしてBASICモードから、BSAVE “SUB.BIN”、&HB200、&HD98[RETURN]とすれば、リスト3のマウスルーチンと、リスト4のマシン語ルーチンが、イッパツでセーブできるわけだ。これでマウス版のロード方法も、BLOAD “SUB.BIN”[RETURN]、RUN “EDITOR.BAS”[RETURN]だけで走るようになる。

さあ、これで完成だ。キミのキャラクターができれば、次のページの説明を読んで、BASICで動かしてみよう。

キャラクターアニメーションツール サンプルプログラムの使い方

キャラクターアニメーションツールで使ったキャラクターデータは、キミの作ったBASICのプログラムでもアニメーションさせることができるのだ。

その方法を理解するために、まずリスト5のサンプルプログラムでサンプルデータのキャラクターをアニメーションしてみよう。

ここでゴメンナサイなのだが、このリスト5のサンプルプログラムはV2-BASICで書かれていて、PC-8801/mkIIのユーザーは使えないのだ。プログラムはBASICだから、自分で調べてキミ専用にプログラムを組み直してみたい。

さて、モードをV2-BASICにしてから、プログラム5を打ち込もう。短いからすぐに打ち込めると思う。ディスクへのセーブはSAVE“DEMO.BAS”**[RETURN]**でいい。

次にキャラクターを画面に高速で表示するためのマシン語プログラムを打ち込む。これがリスト6とリスト7のキャラクター描画ルーチンだ。これには64×32ドットのキャラクター用のリスト6と、32×16ドット用のリスト7とがある。それぞれ、表示するキャラクターの大きさに選んでくれ。

リスト6とリスト7は同じアドレスにあるので、打ち込み始めるアドレスと長さは同じだ。それぞれ別々に打ち込んでセーブしておくこと。

打ち込み方はリスト6、リスト7とも、まずモニタに入って5BF00**[RETURN]**として打ち込んでいく。そしてリスト6に載っている汎用チェックサムプログラムでまちがいがなかったかを確認してセーブすること。コマンドは、リスト6がBSAVE“PUTDAT.d64”, &HBF00, &H63**[RETURN]**、リスト7が, BSAVE“PUTDAT.d32”, &HBF00, &H63**[RETURN]**でOKだ。

次にリスト8のサンプルデータを打ち込む。かなり長いデータだけど、「こんなの打ち込むのはメンドーくせえや」という人は、キャラクターアニメーションツールで、自分の好きなキャラ

クターを作って、それを使えばいいのだ。

まずモニタに入り、それからSC2F0**[RETURN]**として、データを打ち込んでいこう。打ち込めたら、これもチェックサムを調べておくこと。セーブはBSAVE“SAMPLE.E”, &HC2F0, &H1E10**[RETURN]**でOK。

これで準備はととのった。まず、一度リセットをかけてくれ。特にキャラクターアニメーションツールを使っていたあとで、このサンプルプログラムを走らせるときにはリセットしないと動かないから注意するように。

まず、サンプルデータをBLOAD“SAMPLE.E”**[RETURN]**としてロードするか、もしくは、キミの作ったキャラクターデータをロードする。このサンプルデータは64×32ドットで描かれているから、続いてBLOAD“PUTDAT.d64”**[RETURN]**として、64×32ドット用のキャラクター描画ルーチンをロードする。もし、キミのキャラクターが32×16ドットで描かれていたのなら、32×16ドット用のキャラクター描画ルーチンをロードしてくれ。

データと描画ルーチンをロードしたら、サンプルプログラムをロードして走らせてみよう。RUN“DEMO.BAS”**[RETURN]**とすればいい。**[6]**のキーを押してキャラクターを動かしてみよう。

●BASICでのキャラクターの動かし方とサンプルプログラムの解説

BASICでキャラクターアニメーションツールで作ったキャラクターを動かすためには、キャラクター描画ルーチンが必要なことは、すでにいったよね。では、リスト5のサンプルプログラムを見てくれ。キャラクターデータや描画ルーチンを保護するために、110行のごとくCLEAR, &HBFFFとしなければならない。これは必ず入れてくれ。

120行から170行までは、カラーパレットのデータをメモリに入っているデータから読み出しているところ。PC-8801/mkIIのユーザーは必要ない。

キャラクター描画ルーチンを使うのは、180行のようにDEF USR=&HBF00

として、そのルーチンを定義しなければならない。こうして使うとヒジョーに楽なのだ。

190行を見てくれ。NOはパターンナンバー、XとYは画面に表示する場所を決めるX、Y軸の値だ。200行のように、&HBFFDにパターンナンバー、&HBFFEにX軸の値、&HBFFFにY軸の値を書き込んで、210行のように変数=USR(0)とすれば、画面にそのキャラクターが表示されるのだ。これでNOとX、Yの値をかえながら変数=USR(0)としていけば、キャラクターが歩いて見えるわけ。

しかし、このままでは、前に表示したキャラクターが画面に残ってしまい分解写真のようになってしまう。そこで、動いているように見せるためには、前に表示したキャラクターを消してから、次のキャラクターを表示しなければならない。そこでキャラクターを消す方法だが、270行を見て欲しい。変数=USR(0)が2回実行されている。そうなのだ。NOとX、Yを表示したときと同じ値にして、も一度変数=USR(0)を実行すれば、そのキャラクターは消えてしまうのだ。すごいだろう。

つまり、270行から300行で、キャラクターを表示させる前に、DUMMY=USR(0)となっているのは、前に表示したキャラクターを消すためなのだ。

●データの説明

キャラクターデータは、メモリの&HC2F0から&HE0FFまで入っている。このデータは2つの部分にわかれている。&HC2F0から&HC2FFまでは、カラーパレットのデータだ。ここに、そのキャラクターをセーブしたときに作られたカラーパレットデータがロードされる。続いて&HC300から&HE0FFまでが、そのキャラクターの絵のデータだ。このデータの構造は、64×32ドットのキャラクターと、32×16ドットのときとは、少し違っているから注意してくれ。&HC2EFが1ならば64×32ドット、0ならば32×16ドットのキャラクターデータだ。

●リスト1 メインプログラム(マウス版)

```

40 'PATTERN EDITOR SR.MOUSE VERSION
50 ' COPYRIGHT 1985.11/17 AKIO.ONO
100 NEW CMD
110 CLEAR,&HB1FF:WIDTH 80,25:CONSOLE,,0,1:SCREEN 0
,0:CLS 3
120 STOP ON
130 ON STOP GOSUB *FINALE
140 DEFINT A-D:DIM PL(8),CH(8)
150 A=B=C=D:C1=1:C2=2:C3=0:DR$="2":DR1$="DR 2 ":D
R=2:LF=0:XX1=304:YY1=128:XX2=288:YY2=80
160 DEF USR0=&HBB00:DEF USR1=&HBB31:DEF USR2=&HBB4
4:DEF USR3=&HBCFD
170 DEF USR4=&HBCBA:DEF USR5=&HBD42:DEF USR6=&HBA9
8:DEF USR9=&H35D9
180 MS=&HB203:CALL MS(A,B,C,D)
190 FOR I=0 TO 7:READ A$:PL(I)=VAL("&0"+A$):CMD PA
LI,PL(I):NEXT
200 FOR I=0 TO 7:LINE(I*32+380,44)-(I*32+412,67),7
,B:LINE(I*32+382,46)-(I*32+410,65),1,BF:NEXT
210 FOR I=4 TO 324 STEP 40:LINE(I+1,45)-(I+39,58),
7,B:NEXT
220 GOSUB 6850
230 POKE &HBAB5,&H30:POKE &HBACA,&H11
240 POKE &HBADA,&H20:POKE &HBADB,&H1:POKE &HBADF,&
H21
250 DEF USR8=&HBAA0:DUMMY=USR8(0)
260 POKE &HBAB5,&H5E:POKE &HBACA,&H1
270 POKE &HBADA,&H60:POKE &HBADB,&H2:POKE &HBADF,&
H11
280 DUMMY=USR8(0)
290 FOR I=71 TO 199 STEP 32:LINE(6,I)-(265,1),7:NE
XT
300 FOR I=7 TO 263 STEP 32:PSET(I,70),7:NEXT
310 FOR I=7 TO 263 STEP 32:PSET(I,199),0:NEXT
320 FOR I=71 TO 199 STEP 64:LINE(374,I)-(633,1),7:
NEXT
330 FOR I=375 TO 631 STEP 64:PSET(I,70),7:NEXT
340 FOR I=375 TO 631 STEP 64:PSET(I,199),0:NEXT
350 LINE(280,76)-(359,115),7,B:LINE(296,124)-(343,
147),7,B:LINE(280,156)-(359,195),7,B
360 DATA 000,7,70,77,700,707,770,777
370 DATA &H0000,&H0E00,&H0F00,&H0FE0,&H0F00,&H0900
,&H00C0,&H0000
380 DATA &H7F00,&H7F00,&H7F00,&H7F00,&H7F00,&H7F00
,&H7F00,&H0000
390 DATA &H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0F00,&H0F00
,&H0F00,&H0000
400 A=4:C=314:D=64:CALL MS(A,B,C,D)
410 *LOOP0
420 RESTORE 370:FOR A=0 TO 7:READ CH(A):NEXT
430 A=9:B=4:C=0:CALL MS(A,B,C,CH(0))
440 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
450 A=15:C=6:D=12:CALL MS(A,B,C,D)
460 *LOOP1
470 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
480 IF C>376 AND D>72 THEN A=2:CALL MS(A,B,C,D):
GOTO *LOOP2
490 IF C<260 AND D>=68 AND C>=7 THEN A=2:CALL MS(
A,B,C,D):GOTO *LOOP5
500 IF C>382 AND D<=66 AND D>=45 THEN *LOOP4
510 IF C>204 AND C<244 AND D>=44 AND D<60 AND B<
0 THEN KF=1:GOTO *DFILE
520 IF C>=164 AND C<204 AND D>=44 AND D<60 AND B<
0 THEN *POP
530 IF C>=124 AND C<164 AND D>=44 AND D<60 AND B<
0 THEN *PUSH
540 IF C>=84 AND C<124 AND D>=44 AND D<60 AND B<0
THEN *DSAVE
550 IF C>=44 AND C<84 AND D>=44 AND D<60 AND B<0
THEN AA$="E":KF=0:GOTO *DFILE
560 IF C>=4 AND C<44 AND D>=44 AND D<60 AND B<0 T
HEN *DRIVE
570 IF C>=244 AND C<284 AND D>=44 AND D<60 AND B<
0 THEN *ANALOG
580 IF C>=284 AND C<324 AND D>=44 AND D<60 AND B=1
THEN AA$="P":KF=0:GOTO *DFILE
590 IF C>=284 AND C<324 AND D>=44 AND D<60 AND B=2
THEN GOTO *PSAVE
600 IF C>=324 AND C<364 AND D>=44 AND D<60 AND B<
0 THEN *LINE.SUB
610 IF C>=200 AND C<358 AND D>=156 AND D<192 AND B
<0 THEN *MOOV
620 IF C>=336 AND C<343 AND D>=120 AND D<144 AND B
<0 THEN *SCR1
630 IF C>=296 AND C<304 AND D>=128 AND D<144 AND B
<0 THEN *SCL1
640 IF C>=304 AND C<336 AND D>=124 AND D<128 AND B
<0 THEN *SCU1
650 IF C>=304 AND C<336 AND D>=144 AND D<147 AND B
<0 THEN *SCD1
660 IF C>=352 AND C<360 AND D>=80 AND D<112 AND B<
0 THEN *SCR2
670 IF C>=280 AND C<288 AND D>=80 AND D<112 AND B<
0 THEN *SCL2

```

```

680 IF C>=288 AND C<352 AND D>=76 AND D<80 AND B<
0 THEN *SCU2
690 IF C>=288 AND C<352 AND D>=112 AND D<116 AND B
<0 THEN *SCD2
700 IF C>=344 AND C<368 AND D>=124 AND D<147 AND B
<0 THEN *REVR1
710 IF C>=296 AND C<343 AND D>=116 AND D<123 AND B
<0 THEN *REVU1
720 IF C>=360 AND C<371 AND D>=76 AND D<115 AND B<
0 THEN *REVR2
730 IF C>=296 AND C<343 AND D>=68 AND D<75 AND B<
0 THEN *REVU2
740 IF C>=304 AND C<336 AND D>=128 AND D<144 AND B
<0 THEN *PAINT.1
750 IF C>=288 AND C<352 AND D>=80 AND D<112 AND B<
0 THEN *PAINT.2
760 GOTO *LOOP1
770 *LOOP2
780 RESTORE 380:FOR A=0 TO 7:READ CH(A):NEXT A
790 A=9:B=4:C=4:CALL MS(A,B,C,CH(0))
800 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
810 *LOOP3
820 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
830 IF C<376 OR D<72 THEN A=2:CALL MS(A,B,C,D):GOT
O *LOOP0
840 IF LF=1 THEN LINE(XX1,YY1)-(INT(C/8)+257,INT(D
/8)+119),7,,,XOR:LINE(XX1,YY1)-(INT(C/8)+257,INT(D
/8)+119),7,,,XOR
850 IF B=0 THEN POINT(C,D):GOTO *LOOP3
860 X1=INT(C/8):Y1=INT(D/8):X=X1*8:Y=Y1*8
870 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
880 IF B=1 THEN C=C1
890 IF B=2 THEN C=C2
900 IF B=3 THEN 940
910 IF LF=1 AND B=1 THEN LINE(XX1,YY1)-(X1+257,Y1+
119),C1:XX1=X1+257:YY1=Y1+119:DUMMY=USR1(0):FOR I=
0 TO 100:NEXT:GOTO 970
920 IF LF=1 THEN A=1:CALL MS(A,B,C,D):XX1=X1+257:Y
Y1=Y1+119:GOTO *LOOP3
930 XX1=X1+257:YY1=Y1+119:LINE(X,Y)-(X+6,Y+6),C,BF
:PSET(XX1,YY1),C:GOTO 970
940 AN1=INT(X/16):AN2=INT(Y/16):F1=X-AN1*16:F2=Y-A
N2*16
950 IF F1=F2 THEN LINE (X,Y)-(X+6,Y+6),C1,BF:PSET
(X1+257,Y1+119),C1:GOTO 970
960 LINE(X,Y)-(X+6,Y+6),C2,BF:PSET(X1+257,Y1+119),
C2
970 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
980 B=0:GOTO *LOOP3
990 *LOOP4
1000 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
1010 IF C<382 OR D>66 OR D<45 THEN *LOOP1
1020 IF B=1 THEN LOCATE C1*4+48,6:PRINT " ":C1=INT(
(C+4)/32)-12:LOCATE C1*4+48,6:PRINT " ":GOTO *LOOP4
1030 IF B=2 THEN LOCATE C2*4+50,6:PRINT " ":C2=INT(
(C+4)/32)-12:LOCATE C2*4+50,6:PRINT " ":GOTO *LOOP4
1040 IF B=3 THEN LOCATE C3*4+48,5:PRINT " ":C3=IN
T((C+4)/32)-12:LOCATE C3*4+48,5:PRINT " ":GOTO *L
OOP4
1050 B=0:GOTO *LOOP4
1060 *LOOP5
1070 RESTORE 390:FOR A=0 TO 7:READ CH(A):NEXT A
1080 A=9:B=6:C=6:CALL MS(A,B,C,CH(0))
1090 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
1100 *LOOP6
1110 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
1120 IF C>262 OR D<72 OR C<8 THEN A=2:CALL MS(A,B,
C,D):GOTO *LOOP0
1130 IF LF=1 THEN LINE(XX2,YY2)-(INT(C/4)+286,INT(
D/4)+62),7,,,XOR:LINE(XX2,YY2)-(INT(C/4)+286,INT(D
/4)+62),7,,,XOR
1140 IF B=0 THEN POINT(C,D):GOTO *LOOP6
1150 X1=INT(C/4):Y1=INT(D/4):X=X1*4:Y=Y1*4
1160 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
1170 IF B=1 THEN C=C1
1180 IF B=2 THEN C=C2
1190 IF B=3 THEN 1230
1200 IF LF=1 AND B=1 THEN LINE(XX2,YY2)-(X1+286,Y1
+62),C1:XX2=X1+286:YY2=Y1+62:DUMMY=USR2(0):FOR I=0
TO 100:NEXT:GOTO 1260
1210 IF LF=1 THEN A=1:CALL MS(A,B,C,D):XX2=X1+286:
YY2=Y1+62:GOTO *LOOP6
1220 XX2=X1+286:YY2=Y1+62:LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),C,BF
:PSET(XX2,YY2),C:GOTO 1260
1230 AN1=INT(X/8):AN2=INT(Y/8):F1=X-AN1*8:F2=Y-AN2
*8
1240 IF F1=F2 THEN LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),C1,BF:PSET(
X1+286,Y1+62),C1:GOTO 1260
1250 LINE(X,Y)-(X+2,Y+2),C2,BF:PSET(X1+286,Y1+62),
C2
1260 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
1270 B=0:GOTO *LOOP6
1280 *DRIVE
1290 IF DR$="2:" THEN DR$="1":DR1$="DR 1 ":DR=1:G

```



```

OTO 1310
1300 DR$="2:";DR1$="DR 2 ";DR=2
1310 LOCATE 1,6:PRINT DR1$:B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
:GOTO *LOOP1
1320 *DFILE
1330 CLS:SCREEN 0,2
1340 IF KF=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE";DR;" KIL
LS FILE":PRINT:GOTO 1380
1350 LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE";DR;" FILES AND PATER
N LOAD (";AA$;")":PRINT
1360 GOSUB *SOAT
1370 LOCATE CC,DD:PRINT:S=DSKF(DR):S$=STR$(S):GOTO
1400
1380 S=DSKF(DR):S$=STR$(S)
1390 FILES DR:PRINT:DD=CSRLIN-1
1400 L=LEN(S$):PRINT MID$(S$,2,L):" CLUSTERS FREE"
1410 *FILE.1
1420 BB=0:CC=2
1430 A=4:C=0:D=18
1440 CALL MS(A,B,C,D)
1450 A=8:C=18:D=DD*8+6
1460 CALL MS(A,B,C,D)
1470 IF BB<0 THEN BB=0
1480 COLOR@(BB*16,CC)-(BB*16+9,CC),1
1490 *SERCHF
1500 A=15:C=3:D=12:CALL MS(A,B,C,D)
1510 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
1520 IF BB<>INT(C/128) OR CC<>INT(D/8) THEN COLOR@
(BB*16,CC)-(BB*16+9,CC),7:BB=INT(C/128):CC=INT(D/8
):GOTO 1480
1530 IF B<>0 THEN B=0:GOTO *TEST.1
1540 GOTO *SERCHF
1550 *TEST.1
1560 XX=INT(C/128)*16:YY=INT(D/8)
1570 COLOR@(XX,YY)-(XX+9,YY),2
1580 A=8:C=0:D=199:CALL MS(A,B,C,D)
1590 A=15:C=6:D=12:CALL MS(A,B,C,D)
1600 FOR I=0 TO 5
1610 ZZ=PEEK(&HF3C8+XX+1+YY*120)
1620 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
1630 NEXT
1640 FOR I=6 TO 8
1650 ZZ=PEEK(&HF3C8+XX+1+1+YY*120)
1660 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
1670 NEXT
1680 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
1690 F$=MOJI$(0)+MOJI$(1)+MOJI$(2)+MOJI$(3)+MOJI$(
4)+MOJI$(5)
1700 IF MOJI$(0)=CHR$(32) THEN B=0:CLS:SCREEN 0,0:
GOSUB 6850:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
1710 IF KF=1 THEN B=0:GOTO *DLOAD
1720 IF MOJI$(6)<>AA$ THEN B=0:CLS:SCREEN 0,0:GOSU
B 6850:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
1730 IF AA$="E" THEN B=0:GOTO *DLOAD
1740 IF AA$="P" THEN B=0:GOTO *PLOAD
1750 IF AA$="C" THEN B=0:BLOAD DR$+F$+".C"
1760 GOSUB *PAL.L:CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1
1770 GOTO *LOOP1
1780 *PLS
1790 PL$=OCT$(PL(1))
1800 L=LEN(PL$)
1810 IF L=1 THEN PL$="00"+RIGHT$(PL$,1)
1820 IF L=2 THEN PL$="0"+RIGHT$(PL$,2)
1830 RETURN
1840 *ANALOG
1850 IF B=2 THEN B=0:COLOR@(30,6)-(34,6),4:GOTO *C
FILE
1860 COLOR@(30,6)-(34,6),2
1870 LOCATE C3*4+48,5:PRINT SPC(3)
1880 FOR I=48 TO 76 STEP 4:LOCATE 1,6:PRINT"GRB":N
EXT
1890 FOR I=0 TO 7
1900 LOCATE I*4+48,7:GOSUB *PLS
1910 PRINT PL$
1920 NEXT I
1930 *LOOP7
1940 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
1950 IF C>384 AND D<66 AND D>45 AND B<>0 THEN *ANE
XT
1960 IF B<>0 THEN *EXITA
1970 *ANEXT
1980 IF B=1 THEN *AUP
1990 IF B=2 THEN *ADOWN
2000 B=0:GOTO *LOOP7
2010 *AUP
2020 J=INT(C/32):AY=INT((C-J*32)/8)
2030 IF AY=3 THEN *LOOP7
2040 AX=J-12
2050 I=AX
2060 GOSUB *PLS
2070 A$=MID$(PL$,AY+1,1)
2080 A=VAL(A$)
2090 IF A=>7 THEN *LOOP7
2100 IF AY=0 THEN PL(1)=PL(AX)+&0100
2110 IF AY=1 THEN PL(1)=PL(AX)+&010
2120 IF AY=2 THEN PL(1)=PL(AX)+&01
2130 GOSUB *PLS
2140 LOCATE AX*4+48,7:PRINT PL$
2150 CMD PALI,PL(1)
2160 B=0:GOTO *LOOP7
2170 *ADOWN
2180 J=INT(C/32):AY=INT((C-J*32)/8)
2190 IF AY=3 THEN *LOOP7
2200 AX=J-12
2210 I=AX
2220 GOSUB *PLS
2230 A$=MID$(PL$,AY+1,1)
2240 A=VAL(A$)
2250 IF A<0 THEN *LOOP7
2260 IF AY=0 THEN PL(1)=PL(AX)-&0100
2270 IF AY=1 THEN PL(1)=PL(AX)-&010
2280 IF AY=2 THEN PL(1)=PL(AX)-&01
2290 GOSUB *PLS
2300 LOCATE AX*4+48,7:PRINT PL$
2310 CMD PALI,PL(1)
2320 B=0:GOTO *LOOP7
2330 *EXITA
2340 CLS
2350 COLOR@(30,6)-(34,6),7:GOSUB *MESS1
2360 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
2370 *PUSH
2380 COLOR@(15,6)-(19,6),2
2390 IF B=1 THEN *PUSH1
2400 GOSUB *MESS2
2410 *LOOP8
2420 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
2430 IF D>=32 AND B<>0 THEN *EXITPU2
2440 IF B<>0 THEN *PUNEXT1
2450 GOTO *LOOP8
2460 *PUNEXT1
2470 Z1=INT(C/32):Z2=INT(D/16)
2480 WW=&HC000+Z1*4+Z2*&H500
2490 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3
,2)
2500 POKE &HBAFE,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFF,VAL("&H
"+WA$)
2510 POKE &HBAFC,&H26:POKE &HBAFD,&HE8
2520 POKE &HBB09,&H4C:POKE &HBB0C,&H10:POKE &HBB0F
,&H4
2530 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
2540 DUMMY=USR0(0)
2550 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
2560 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP8
2570 *PUSH1
2580 GOSUB *MESS3
2590 *LOOP9
2600 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
2610 IF D>=32 AND B<>0 THEN *EXITPU2
2620 IF B<>0 THEN *PUNEXT2
2630 GOTO *LOOP9
2640 *PUNEXT2
2650 Z1=INT(C/64)
2660 WW=&HC000+Z1*8
2670 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3
,2)
2680 POKE &HBAFE,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFF,VAL("&H
"+WA$)
2690 POKE &HBAFC,&H24:POKE &HBAFD,&HD9
2700 POKE &HBB09,&H48:POKE &HBB0C,&H20:POKE &HBB0F
,&H8
2710 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
2720 DUMMY=USR0(0)
2730 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
2740 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP9
2750 *EXITPU2
2760 LOCATE 0,0:PRINT SPC(79)
2770 LOCATE 0,2:PRINT SPC(79)
2780 COLOR@(15,6)-(19,6),7
2790 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
2800 *POP
2810 COLOR@(20,6)-(24,6),2
2820 IF B=1 THEN *POPI
2830 GOSUB *MESS2
2840 *LOOP10
2850 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
2860 IF D>=32 AND B<>0 THEN *EXITPO2
2870 IF B<>0 THEN *PONEXT1
2880 GOTO *LOOP10
2890 *PONEXT1
2900 Z1=INT(C/32):Z2=INT(D/16)
2910 WW=&HC000+Z1*4+Z2*&H500
2920 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3
,2)
2930 POKE &HBAFC,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFD,VAL("&H
"+WA$)
2940 POKE &HBAFE,&H26:POKE &HBAFF,&HE8
2950 POKE &HBB09,&H4C:POKE &HBB0C,&H10:POKE &HBB0F
,&H4
2960 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
2970 X=C:Y=D:A=16:CALL MS(A,B,C,D)
2980 DUMMY=USR0(0)
2990 DUMMY=USR1(0)
3000 A=0:CALL MS(A,B,C,D)
3010 C=X:D=Y:A=4:CALL MS(A,B,C,D)

```



```

3020 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3030 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP10
3040 *POP1
3050 GOSUB *MESS3
3060 *LOOP11
3070 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
3080 IF D>32 AND B<0 THEN *EXITPO2
3090 IF B<0 THEN *PONEXT2
3100 GOTO *LOOP11
3110 *PONEXT2
3120 Z1=INT(C/64)
3130 WW=&HC000+Z1*8
3140 WW=&HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3,2)
3150 POKE &HBAFC,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFD,VAL("&H"+WA$)
3160 POKE &HBAFE,&H24:POKE &HBAFF,&HD9
3170 POKE &HBB09,&H48:POKE &HBB0C,&H20:POKE &HBB0F,&H8
3180 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
3190 X=C:Y=D:A=16:CALL MS(A,B,C,D)
3200 DUMMY=USR0(0)
3210 DUMMY=USR2(0)
3220 A=0:CALL MS(A,B,C,D)
3230 C=X:D=Y:A=4:CALL MS(A,B,C,D)
3240 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3250 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP11
3260 *EXITPO2
3270 LOCATE 0,0:PRINT SPC(79)
3280 LOCATE 0,2:PRINT SPC(79)
3290 COLOR(20,6)-(24,6),7
3300 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
3310 *DLOAD
3320 IF KF=1 THEN *FILEKILL
3330 BLOAD DR$+F$+".E"
3340 GOSUB *PAL.L
3350 A=PEEK(&HC2EF)
3360 IF A=0 THEN *DL1
3370 POKE &HBCFF,&HC0:POKE &HBD03,&HC3:POKE &HBD06,&HA:POKE &HBD0A,&H20
3380 POKE &HBD0D,&H8:POKE &HBD30,&H48:POKE &HBD38,&H8
3390 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
3400 DUMMY=USR3(0)
3410 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3420 *EXITL
3430 CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
3440 *FILEKILL
3450 LOCATE 0,0:PRINT SPC(50):LOCATE 0,0:PRINT "SURE? (Y/N)"
3460 A$=INKEY$
3470 IF A$="Y" OR A$="y" THEN 3500
3480 IF A$="" THEN 3460
3490 GOTO *EXITL
3500 LOCATE 0,0:PRINT "DRIVE":DR$=("F$"+".")+MOJI$(6):KILL!":SPC(10):KILL DR$+F$+".")+MOJI$(6):GOTO *DFILE
3510 *DL1
3520 POKE &HBCFF,&HC0:POKE &HBD03,&HC3:POKE &HBD06,&H14:POKE &HBD0A,&H10
3530 POKE &HBD0D,&H4:POKE &HBD30,&H4C:POKE &HBD38,&H4
3540 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
3550 DUMMY=USR3(0)
3560 POKE &HBCFF,&HC5:POKE &HBD03,&HD2
3570 DUMMY=USR3(0)
3580 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3590 GOTO *EXITL
3600 *DSAVE
3610 COLOR(10,6)-(14,6),2:DUMMY=USR9(0)
3620 GOSUB *PAL.S
3630 IF B=1 THEN *DS1
3640 LOCATE 0,4:PRINT"32*16 DOT SAVE FILE NAME (DRIVE):DR$":INPUT F$
3650 IF F$="" THEN *EXITS
3660 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3,&H14:POKE &HBCC7,&H10
3670 POKE &HBCCA,&H4:POKE &HBCED,&H4C:POKE &HBCF5,&H4:POKE &HC2EF,0
3680 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
3690 DUMMY=USR4(0)
3700 POKE &HBCBC,&HC5:POKE &HBCC0,&HD2
3710 DUMMY=USR4(0)
3720 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3730 BSAVE DR$+F$+".E",&HC2EF,&H1E11
3740 *EXITS
3750 COLOR(10,6)-(14,6),7
3760 LOCATE 0,4:PRINT SPC(79):DUMMY=USR9(0)
3770 B=0:GOTO *LOOP1
3780 *DS1
3790 LOCATE 0,4:PRINT"64*32 DOT SAVE FILE NAME (DRIVE):DR$":INPUT F$
3800 IF F$="" THEN *EXITS
3810 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3,&HA:POKE &HBCC7,&H20
3820 POKE &HBCCA,&H8:POKE &HBCED,&H48:POKE &HBCF5,&H8:POKE &HC2EF,1
3830 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
3840 DUMMY=USR4(0)
3850 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
3860 BSAVE DR$+F$+".E",&HC2EF,&H1E11
3870 GOTO *EXITS
3880 *MOOV
3890 IF B=1 THEN B=0:GOTO *MO1
3900 GOSUB *MESS2
3910 LOCATE 0,4:PRINT "START FLAME ?":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
3920 *LOOPA
3930 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
3940 IF D>32 AND B<0 THEN *EXITM
3950 IF D<32 AND B<0 THEN *MOOVE1
3960 GOTO *LOOPA
3970 *MOOVE1
3980 X1=INT(C/32):Y1=INT(D/16):Z1=&HC300+((Y1*20+X1)*192)
3990 COLOR(X1*4,Y1*2)-(X1*4+1,Y1*2),2:LOCATE 0,4:PRINT "END FLAME ?"
4000 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
4010 *LOOPB
4020 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4030 IF D>32 AND B<0 THEN *EXITM
4040 IF D<32 AND B<0 THEN *MOOV51
4050 GOTO *LOOPB
4060 *MOOV51
4070 IF B=1 THEN ME=2 ELSE ME=1
4080 X2=INT(C/32):Y2=INT(D/16):Z2=&HC300+((Y2*20+X2)*192)
4090 IF Z2<Z1 THEN 3990
4100 COLOR(X2*4,Y2*2)-(X2*4+1,Y2*2),ME
4110 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3,&H14:POKE &HBCC7,&H10
4120 POKE &HBCCA,&H4:POKE &HBCED,&H4C:POKE &HBCF5,&H4:POKE &HC2EF,0
4130 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
4140 DUMMY=USR4(0)
4150 POKE &HBCBC,&HC5:POKE &HBCC0,&HD2
4160 DUMMY=USR4(0)
4170 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
4180 POKE &HBD44,&HA6:POKE &HBD45,&HF4:POKE &HBD4B,&H10
4190 POKE &HBD4E,&H4:POKE &HBD71,&H4C
4200 LOCATE 0,4:PRINT"SPEED LEVEL : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
4210 B=0:FOR I=0 TO 200:NEXT
4220 *LOOPC
4230 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4240 IF C=112 AND C=270 AND D>34 AND D<42 AND B<0 THEN *AAA
4250 IF D<42 AND B<0 THEN *EXITM
4260 GOTO *LOOPC
4270 *AAA
4280 LINE(288,160)-(351,191),0,BF
4290 SP=INT(C/16)-7:S=SP*10
4300 COLOR(SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),2
4310 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
4320 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
4330 FOR I=Z1 TO Z2 STEP 192
4340 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
4350 POKE &HBAFA,VAL("&H"+WA$):POKE &HBAFB,VAL("&H"+WB$)
4360 DUMMY=USR5(0)
4370 IF S=0 THEN 4390
4380 FOR J=0 TO S:NEXT J
4390 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4400 IF B<0 THEN COLOR(SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),7:A=1:CALL MS(A,B,C,D):GOTO 4210
4410 NEXT I
4420 IF ME=1 THEN 4440
4430 GOTO 4330
4440 FOR I=Z2-192 TO Z1+192 STEP -192
4450 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
4460 POKE &HBAFA,VAL("&H"+WA$):POKE &HBAFB,VAL("&H"+WB$)
4470 DUMMY=USR5(0)
4480 IF S=0 THEN 4500
4490 FOR J=0 TO S:NEXT J
4500 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4510 IF B<0 THEN COLOR(SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),7:A=1:CALL MS(A,B,C,D):GOTO 4210
4520 NEXT I
4530 GOTO 4330
4540 *EXITM
4550 LOCATE 0,0:PRINT SPC(79):LOCATE 0,2:PRINT SPC(79):LOCATE 0,4:PRINT SPC(50)
4560 COLOR(30,6)-(34,6),7
4570 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
4580 *MO1
4590 GOSUB *MESS3
4600 LOCATE 0,4:PRINT "START FLAME ?":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
4610 *LOOPD
4620 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4630 IF D>32 AND B<0 THEN *EXITM
    
```



```

4640 IF D<=32 AND B<>0 THEN *MOOVE2
4650 GOTO *LOOPD
4660 *MOOVE2
4670 X1=INT(C/64):Y1=INT(D/32):Z1=&HC300+(X1*768)
4680 COLOR@ (X1*8,Y1)-(X1*8+1,Y1),2:LOCATE 0,4:PRIN
T"END FLAME ? "
4690 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
4700 *LOOPE
4710 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4720 IF D>=32 AND B<>0 THEN *EXITM
4730 IF D<32 AND B<>0 THEN *MOOVS2
4740 GOTO *LOOPE
4750 *MOOVS2
4760 IF B=1 THEN ME=2 ELSE ME=1
4770 X2=INT(C/64):Y2=INT(D/32):Z2=&HC300+(X2*768)
4780 IF Z2=Z1 THEN 4680
4790 COLOR@ (X2*8,Y2)-(X2*8+1,Y2),ME
4800 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3
,&HA:POKE &HBCC7,&H20
4810 POKE &HBCCA,&H8:POKE &HBCED,&H40:POKE &HBCF5,
&H8:POKE &HC2EF,1
4820 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
4830 DUMMY=USR4(0)
4840 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
4850 POKE &HBD44,&H24:POKE &HBD45,&HF2:POKE &HBD4B
,&H20
4860 POKE &HBD4E,&H8:POKE &HBD71,&H48
4870 LOCATE 0,4:PRINT "SPEED LEVEL : 0 1 2 3 4 5 6
7 8 9"
4880 B=0:FOR I=0 TO 200:NEXT
4890 *LOOPF
4900 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
4910 IF C>=112 AND C<=270 AND D>=34 AND D<=42 AND
B<>0 THEN *BBB
4920 IF D>42 AND B<>0 THEN *EXITM
4930 GOTO *LOOPF
4940 *BBB
4950 SP=INT(C/16)-7:S=SP*10
4960 COLOR@ (SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),2
4970 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
4980 B=0:FOR I=0 TO 200:NEXT I
4990 FOR I=Z1 TO Z2 STEP 768
5000 I$=HEX$(I):W$=MID$(I$,3,2):W$=MID$(I$,1,2)
5010 POKE &HBAFA,VAL("&H"+W$):POKE &HBAFB,VAL("&H
"+W$)
5020 DUMMY=USR5(0)
5030 IF S=0 THEN 5050
5040 FOR J=0 TO S:NEXT J
5050 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
5060 IF B<>0 THEN COLOR@ (SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),7:
A=1:CALL MS(A,B,C,D):GOTO 4880
5070 NEXT I
5080 IF ME=1 THEN 5100
5090 GOTO 4990
5100 FOR I=Z2-768 TO Z1+768 STEP -768
5110 I$=HEX$(I):W$=MID$(I$,3,2):W$=MID$(I$,1,2)
5120 POKE &HBAFA,VAL("&H"+W$):POKE &HBAFB,VAL("&H
"+W$)
5130 DUMMY=USR5(0)
5140 IF S=0 THEN 5160
5150 FOR J=0 TO S:NEXT J
5160 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
5170 IF B<>0 THEN COLOR@ (SP*2+14,4)-(SP*2+14,4),7:
A=1:CALL MS(A,B,C,D):GOTO 4880
5180 NEXT I
5190 GOTO 4990
5200 *SCL1
5210 POKE &HBD8F,&H31:POKE &HBD93,&H26:POKE &HBD94
,&HE8
5220 POKE &HBD96,&H10:POKE &HBD9E,&H3:POKE &HBD95,
&H4D
5230 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5240 DEF USR8=&HBD7B:DUMMY=USR8(0)
5250 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5260 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5270 *SCL2
5280 POKE &HBD8F,&HA4:POKE &HBD93,&H24:POKE &HBD94
,&HD9
5290 POKE &HBD96,&H20:POKE &HBD9E,&H7:POKE &HBD95,
&H49
5300 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5310 DEF USR8=&HBD7B:DUMMY=USR8(0)
5320 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5330 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5340 *SCR1
5350 POKE &HBD7F,&H31:POKE &HBD7F,&H29:POKE &HBD7F
,&HE8
5360 POKE &HBD7F,&H10:POKE &HBE11,&H3:POKE &HBE38,
&H53
5370 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5380 DEF USR8=&HBDDE:DUMMY=USR8(0)
5390 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5400 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5410 *SCR2
5420 POKE &HBD7F,&HA4:POKE &HBD7F,&H2B:POKE &HBD7F
,&HD9
5430 POKE &HBD7F,&H20:POKE &HBE11,&H7:POKE &HBE38,

```

```

&H57
5440 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5450 DEF USR8=&HBDDE:DUMMY=USR8(0)
5460 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5470 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5480 *SCU1
5490 POKE &HBE55,&H31:POKE &HBE59,&H26:POKE &HBE5A
,&HE8
5500 POKE &HBE5C,&H4:POKE &HBE67,&HF
5510 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5520 DEF USR8=&HBE41:DUMMY=USR8(0)
5530 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5540 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5550 *SCU2
5560 POKE &HBE55,&HA4:POKE &HBE59,&H24:POKE &HBE5A
,&HD9
5570 POKE &HBE5C,&H8:POKE &HBE67,&H1F
5580 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5590 DEF USR8=&HBE41:DUMMY=USR8(0)
5600 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5610 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5620 *SCD1
5630 POKE &HBE98,&H31:POKE &HBE9B,&HD6:POKE &HBE9C
,&HEC
5640 POKE &HBE9E,&H4:POKE &HBEA6,&HF
5650 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5660 DEF USR8=&HBE84:DUMMY=USR8(0)
5670 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5680 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5690 *SCD2
5700 POKE &HBE98,&HA4:POKE &HBE9B,&HD4:POKE &HBE9C
,&HE2
5710 POKE &HBE9E,&H8:POKE &HBEA6,&H1F
5720 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5730 DEF USR8=&HBE84:DUMMY=USR8(0)
5740 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5750 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5760 *REVR1
5770 POKE &HBEFC,&H0:POKE &HBED2,&H26:POKE &HBED3,
&HE8
5780 POKE &HBED5,&H10:POKE &HBED8,&H4:POKE &HBEF5,
&H4C
5790 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5800 DEF USR8=&HBE8D:DUMMY=USR8(0)
5810 DUMMY=USR1(0)
5820 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5830 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5840 *REVR2
5850 POKE &HBEFC,&H24:POKE &HBED2,&H24:POKE &HBED3
,&HD9
5860 POKE &HBED5,&H20:POKE &HBED8,&H8:POKE &HBEF5,
&H48
5870 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5880 DEF USR8=&HBE8D:DUMMY=USR8(0)
5890 DUMMY=USR2(0)
5900 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5910 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
5920 *REVU1
5930 POKE &HBF6F,&H26:POKE &HBF70,&HE8:POKE &HBF72
,&HD6:POKE &HBF73,&HEC
5940 POKE &HBF75,&H4:POKE &HBF7B,&H8
5950 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
5960 DEF USR8=&HBF59:DUMMY=USR8(0)
5970 DUMMY=USR1(0)
5980 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
5990 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6000 *REVU2
6010 POKE &HBF6F,&H24:POKE &HBF70,&HD9:POKE &HBF72
,&HD4:POKE &HBF73,&HE2
6020 POKE &HBF75,&H8:POKE &HBF7B,&H10
6030 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6040 DEF USR8=&HBF59:DUMMY=USR8(0)
6050 DUMMY=USR2(0)
6060 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6070 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6080 *PAINT.1
6090 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6100 IF B=3 THEN 6180
6110 LINE(303,127)-(336,144),C3,B
6120 IF B=1 THEN CO=C1 ELSE CO=C2
6130 PAINT(C,D),CO,C3
6140 LINE(303,127)-(336,144),0,B
6150 DUMMY=USR1(0)
6160 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6170 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6180 LINE(304,126)-(335,143),C3,BF:GOTO 6150
6190 *PAINT.2
6200 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6210 IF B=3 THEN 6290
6220 LINE(287,79)-(352,112),C3,B
6230 IF B=1 THEN CO=C1 ELSE CO=C2
6240 PAINT(C,D),CO,C3
6250 LINE(287,79)-(352,112),0,B
6260 DUMMY=USR2(0)
6270 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6280 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6290 LINE(288,80)-(351,111),C3,BF:GOTO 6260

```



```

6300 *LINE.SUB
6310 IF LF=0 THEN B=0:COLOR@(40,6)-(44,6),2:LF=1:F
OR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6320 IF LF=1 THEN B=0:COLOR@(40,6)-(44,6),7:LF=0:F
OR I=0 TO 100:NEXT:GOTO *LOOP1
6330 *FINALE
6340 A=16:CALL MS(A,B,C,D)
6350 CMD PAL
6360 CLS 3:END
6370 *PSAVE
6380 COLOR@(35,6)-(39,6),2:DUMMY=USR9(0)
6390 LOCATE 0,4:PRINT"64*32 DOT POINT SAVE (DRIVE"
:DR:");SELECT FLAME"
6400 GOSUB 6900
6410 *LOOPG
6420 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
6430 IF D>32 AND B<>0 THEN *EXITP
6440 IF D<32 AND B<>0 THEN *NEXTP
6450 GOTO *LOOPG
6460 *NEXTP
6470 SP=INT(C/64):COLOR@(SP*8,0)-(SP*8+1,0),2:B=0:
FOR I=0 TO 100:NEXT
6480 LOCATE 0,4:PRINT SPC(50):LOCATE 0,4:PRINT"INP
UT FILE NAME (DRIVE";DR:");:INPUT F$
6490 IF F$="" THEN *EXITP
6500 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3
,&HA:POKE &HBCC7,&H20
6510 POKE &HBCCA,&H8:POKE &HBCE0,&H48:POKE &HBCE5,
&H8:POKE &H2EF,1
6520 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6530 DUMMY=USR4(0)
6540 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6550 BSAVE DR$+F$+".P",&HC300+(SP*768),768
6560 GOTO *EXITP
6570 *EXITP
6580 COLOR@(35,6)-(39,6),7
6590 LOCATE 0,0:PRINT SPC(78):LOCATE 0,4:PRINT SPC
(70)
6600 B=0:GOTO *LOOP1
6610 *PLOAD
6620 CLS:SCREEN 0,0:LOCATE 0,4:PRINT"LOAD FILE NAM
E ("F$+ ".P) AND SELECT FLAME NUMBER"
6630 GOSUB 6900
6640 *LOOP1
6650 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
6660 IF D>32 AND B<>0 THEN *EXITP2
6670 IF D<32 AND B<>0 THEN *NEXTP2
6680 GOTO *LOOP1
6690 *NEXTP2
6700 SP=INT(C/64):COLOR@(SP*8,0)-(SP*8+1,0),2:B=0:
FOR I=0 TO 200:NEXT I
6710 POKE &HBCBC,&HC0:POKE &HBCC0,&HC3:POKE &HBCC3
,&HA:POKE &HBCC7,&H20
6720 POKE &HBCCA,&H8:POKE &HBCE0,&H48:POKE &HBCE5,
&H8:POKE &H2EF,1
6730 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6740 DUMMY=USR4(0)
6750 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6760 BLOAD DR$+F$+".P",&HC300+(SP*768)
6770 POKE &HBCCF,&HC0:POKE &HBD03,&HC3:POKE &HBD06
,&HA:POKE &HBD0A,&H20
6780 POKE &HBD0D,&H8:POKE &HBD30,&H48:POKE &HBD38,
&H8
6790 A=2:CALL MS(A,B,C,D)
6800 DUMMY=USR3(0)
6810 A=1:CALL MS(A,B,C,D)
6820 *EXITP2
6830 B=0:CLS:GOSUB *MESS1:FOR I=0 TO 100:NEXT:GOTO
*LOOP1
6840 *MESS1
6850 LOCATE 1,6:PRINT DR1$:"LOAD SAVE ▲ ▼ KI
LL GRB L/S LINE":LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":LOCA
TE C2*4+50,6:PRINT "■":LOCATE C3*4+48,5:PRINT "—
":RETURN
6860 *MESS2

```

●リスト2 メインプログラム(キーボード版)

```

40 'PATTERN EDITOR KEYBOARD VERSION
50 ' COPYRIGHT 1985.11/17 AKIO.ONO
100 NEW CMD
110 CLEAR,&HB1FF:WIDTH 80,25:CONSOLE,,0,1:SCREEN 0
,0:CLS 3
120 STOP ON
130 ON STOP GOSUB *FINALE
140 DEFINT A-D:DIM PL(8),CH(8),Q1%(54),Q2%(54)
150 AX=48:BX=0:CX=0:DX=0:AY=0:AZ=0:AC=0:C1=1:C2=2:
C3=0:DR$="2":DR1$="DR 2 ":DR2=2:LF=0:XX1=304:YY1=1
28:XX2=288:YY2=80:XX3=376:YY3=72:XX4=8:YY4=72
160 DEF USR0=&HBB00:DEF USR1=&HBB31:DEF USR2=&HBB4
4:DEF USR3=&HBCFD
170 DEF USR4=&HBCBA:DEF USR5=&HBD42:DEF USR6=&HBA9
8:DEF USR9=&H35D9
180 MS=&HB203
190 LINE(0,0)-(3,3),7,BF:GET@(0,0)-(3,3),Q1%
200 LINE(0,0)-(7,7),7,BF:GET@(0,0)-(7,7),Q2%
210 LINE(0,0)-(7,7),0,BF

```

```

6870 LOCATE 0,0:PRINT "00 01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 1
9"
6880 LOCATE 0,2:PRINT "20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 3
9":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
6890 *MESS3
6900 LOCATE 0,0:PRINT "00 01 02 03
04 05 06 07 08 09":B
=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
6910 *PAL.S
6920 STAC=&HC2F0
6930 FOR I=0 TO 7
6940 AAA=PL(1):BBB=INT(AAA/256):CCC=AAA-BBB*256
6950 POKE STAC,BBB:POKE STAC+1,CCC:STAC=STAC+2
6960 NEXT I
6970 RETURN
6980 *PAL.L
6990 AAA=&HC2F0
7000 FOR I=0 TO 7
7010 BBB=PEEK(AAA):CCC=PEEK(AAA+1)
7020 PL(1)=BBB*256+CCC:CMD PALI,PL(1):AAA=AAA+2
7030 NEXT I
7040 RETURN
7050 *CFILE
7060 B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:DUMMY=USR9(0)
7070 *LOOPJ
7080 A=3:CALL MS(A,B,C,D)
7090 IF C>=44 AND C<84 AND D>=44 AND D<60 AND B<>0
THEN AA$="C":GOTO *DFILE
7100 IF C>=84 AND C<124 AND D>=44 AND D<60 AND B<>0
THEN *SAVE.C
7110 IF B<>0 THEN COLOR@(30,6)-(34,6),7:FOR I=0 TO
200:NEXT:B=0:GOTO *LOOP1
7120 GOTO *LOOPJ
7130 *SAVE.C
7140 B=0:COLOR@(10,6)-(14,6),4
7150 LOCATE 0,4:PRINT "BRG DATA SAVE - INPUT FILE
NAME":INPUT F$
7160 IF F$="" THEN *EXITC1
7170 GOSUB *PAL.S
7180 BSAVE DR$+F$+ ".C",&HC2F0,&H10
7190 *EXITC1
7200 LOCATE 0,4:PRINT SPC(70):COLOR@(30,6)-(34,6),
7:COLOR@(10,6)-(14,6),7:GOTO *LOOP1
7210 *SOAT
7220 LOCATE 0,2:FILES DR
7230 STAC1=&HF4B8:STAC2=STAC1:CC=0:DD=2
7240 FOR I=0 TO 4
7250 BB=PEEK(STAC1+7):IF AA$=CHR$(BB) THEN *LDF
7260 STAC1=STAC1+16
7270 NEXT I
7280 STAC1=STAC1+40
7290 BB=PEEK(STAC1):IF BB=32 THEN *LDN
7300 GOTO 7240
7310 *LDF
7320 FOR J=0 TO 7
7330 BB=PEEK(STAC1+J):POKE STAC2+J,BB
7340 NEXT J
7350 FOR J=8 TO 15
7360 POKE STAC2+J,32
7370 NEXT J
7380 STAC2=STAC2+16:CC=CC+1:IF CC>=5 THEN STAC2=ST
AC2+40:CC=0:DD=DD+1
7390 GOTO 7260
7400 *LDN
7410 AA=STAC2-&HF3C8:BB=INT(AA/120):DD=STAC1-&HF3C
8:DD=INT(DD/120)
7420 LOCATE CC*16,BB:PRINT SPC(79-CC*16):BB=BB+1
7430 FOR I=BB TO DD
7440 LOCATE 0,1:PRINT SPC(79)
7450 NEXT
7460 DD=BB
7470 RETURN

```

```

220 FOR I=0 TO 7:READ A$:PL(I)=VAL("&O"+A$):CMD PA
LI,PL(I):NEXT
230 FOR I=0 TO 7:LINE(I*32+380,44)-(I*32+412,67),7
,B:LINE(I*32+382,46)-(I*32+410,65),1,BF:NEXT
240 FOR I=4 TO 324 STEP 40:LINE(I+1,45)-(I+39,58),
7,B:NEXT
250 GOSUB *MESS1
260 POKE &HBAB5,&H30:POKE &HBACA,&H11
270 POKE &HBADA,&H20:POKE &HBADB,&H1:POKE &HBADF,&
H21
280 DEF USR8=&HBAA0:DUMMY=USR8(0)
290 POKE &HBAB5,&H5E:POKE &HBACA,&H11
300 POKE &HBADA,&H60:POKE &HBADB,&H2:POKE &HBADF,&
H11
310 DUMMY=USR8(0)
320 FOR I=71 TO 199 STEP 32:LINE(6,I)-(265,I),7:NE
XT
330 FOR I=7 TO 263 STEP 32:PSET(I,70),7:NEXT
340 FOR I=7 TO 263 STEP 32:PSET(I,199),0:NEXT

```



```

350 FOR I=71 TO 199 STEP 64:LINE(374,1)-(633,1),7:
NEXT
360 FOR I=375 TO 631 STEP 64:PSET(1,70),7:NEXT
370 FOR I=375 TO 631 STEP 64:PSET(1,199),0:NEXT
380 LINE(280,76)-(359,115),7,B:LINE(296,124)-(343,
147),7,B:LINE(280,156)-(359,195),7,B
390 DATA 000,7,70,77,700,707,770,777
400 *LOOP0
410 COLOR0(AZ*5,6)-(AZ*5+4,6),4
420 *LOOP1
430 A$=INKEY$
440 IF A$="" THEN *LOOP1
450 COLOR0(AZ*5,6)-(AZ*5+4,6),7
460 IF A$="6" THEN *SEL1.R
470 IF A$="4" THEN *SEL1.L
480 IF A$="z" OR A$="x" THEN *SEL1.U
490 IF A$=CHR$(8H1C) THEN *MOOV
500 IF A$=CHR$(8H1D) THEN *MOI
510 GOTO *LOOP0
520 *SEL1.R
530 IF AZ>=8 THEN AZ=0:GOTO *LOOP0
540 AZ=AZ+1:GOTO *LOOP0
550 *SEL1.L
560 IF AZ<=0 THEN AZ=8:GOTO *LOOP0
570 AZ=AZ-1:GOTO *LOOP0
580 *SEL1.U
590 ON AZ+1 GOTO *DRIVE,*SEL0,*DSAVE,*PUSH,*POP,*S
EL0,*ANALOG,*SEL0,*SEL0
600 GOTO *LOOP0
610 *SEL0
620 IF AZ=1 THEN KF=0:AA$="E":GOTO *DFILE
630 IF AZ=5 THEN KF=1:GOTO *DFILE
640 IF AZ=7 AND A$="z" THEN KF=0:AA$="P":GOTO *DFI
LE
650 IF AZ=7 AND A$="x" THEN *PSAVE
660 IF AZ=8 AND A$="x" THEN COLOR0(40,6)-(44,6),2:
FOR I=0 TO 100:NEXT:DUMMY=USR9(0):GOTO *LOOP2
670 IF AZ=8 AND A$="z" THEN COLOR0(40,6)-(44,6),2:
FOR I=0 TO 100:NEXT:DUMMY=USR9(0):GOTO *LOOP5
680 GOTO *LOOP0
690 *LOOP2
700 PUT0(XX3,YY3),Q2%,XOR
710 PUT0(XX3,YY3),Q2%,XOR
720 A=INP(0)
730 IF A=191 THEN *SEL2.R
740 IF A=239 THEN *SEL2.L
750 IF A=251 OR A=250 THEN *SEL2.D
760 IF A=253 THEN *SCL1
770 IF A=247 THEN *SCR1
780 IF A=223 THEN *SCU1
790 IF A=127 THEN *REVU1
800 A=INP(1)
810 IF A=127 THEN FOR I=0 TO 100:NEXT:DUMMY=USR9(0
):GOTO *LOOP0
820 IF A=254 OR A=250 THEN *SEL2.U
830 IF A=223 THEN *SCD1
840 IF A=253 THEN *REVR1
850 A=INP(4)
860 IF A=254 THEN *PAINT.1
870 A=INP(5)
880 IF A=251 THEN GOSUB *SEL2.Z
890 IF A=254 THEN GOSUB *SEL2.X
900 A=INP(8)
910 IF A=251 THEN GOSUB *COL2.R
920 IF A=253 THEN GOSUB *COL1.L
930 IF A=254 THEN G550
940 A=INP(10)
950 IF A=251 THEN GOSUB *COL2.L
960 IF A=253 THEN GOSUB *COL1.R
970 GOTO *LOOP2
980 *SEL2.R
990 A=INP(5)
1000 IF A=251 THEN GOSUB *SEL2.Z
1010 IF A=254 THEN GOSUB *SEL2.X
1020 IF A=250 THEN GOSUB *SEL2.Y
1030 IF XX3>=624 THEN *LOOP2
1040 XX3=XX3+8:XX1=XX1+1
1050 FOR I=0 TO 50:NEXT
1060 GOTO *LOOP2
1070 *SEL2.L
1080 A=INP(5)
1090 IF A=251 THEN GOSUB *SEL2.Z
1100 IF A=254 THEN GOSUB *SEL2.X
1110 IF A=250 THEN GOSUB *SEL2.Y
1120 IF XX3<=376 THEN *LOOP2
1130 XX3=XX3-8:XX1=XX1-1
1140 FOR I=0 TO 50:NEXT
1150 GOTO *LOOP2
1160 *SEL2.D
1170 A=INP(5)
1180 IF A=251 THEN GOSUB *SEL2.Z
1190 IF A=254 THEN GOSUB *SEL2.X
1200 IF A=250 THEN GOSUB *SEL2.Y
1210 IF YY3>=192 THEN *LOOP2
1220 YY3=YY3+8:YY1=YY1+1
1230 FOR I=0 TO 50:NEXT
1240 GOTO *LOOP2

1250 *SEL2.U
1260 A=INP(5)
1270 IF A=251 THEN GOSUB *SEL2.Z
1280 IF A=254 THEN GOSUB *SEL2.X
1290 IF A=250 THEN GOSUB *SEL2.Y
1300 IF YY3<=72 THEN *LOOP2
1310 YY3=YY3-8:YY1=YY1-1
1320 FOR I=0 TO 50:NEXT
1330 GOTO *LOOP2
1340 *SEL2.Z
1350 LINE(XX3,YY3)-(XX3+6,YY3+6),C1,BF
1360 PSET(XX1,YY1),C1
1370 RETURN
1380 *SEL2.X
1390 LINE(XX3,YY3)-(XX3+6,YY3+6),C2,BF
1400 PSET(XX1,YY1),C2
1410 RETURN
1420 *SEL2.Y
1430 AN1=INT(XX3/16):AN2=INT(YY3/16):F1=XX3-AN1*16
:F2=YY3-AN2*16
1440 IF F1=F2 THEN LINE(XX3,YY3)-(XX3+6,YY3+6),C1,
BF:PSET(XX1,YY1),C1:RETURN
1450 LINE(XX3,YY3)-(XX3+6,YY3+6),C2,BF:PSET(XX1,YY
1),C2:RETURN
1460 *COL1.R
1470 LOCATE C1*4+48,6:PRINT SPC(1):IF C1>=7 THEN C
1=0:GOTO 1490
1480 C1=C1+1
1490 LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":RETURN
1500 *COL1.L
1510 LOCATE C1*4+48,6:PRINT SPC(1):IF C1<=0 THEN C
1=7:GOTO 1530
1520 C1=C1-1
1530 LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":RETURN
1540 *COL2.R
1550 LOCATE C2*4+50,6:PRINT SPC(1):IF C2>=7 THEN C
2=0:GOTO 1570
1560 C2=C2+1
1570 LOCATE C2*4+50,6:PRINT "■":RETURN
1580 *COL2.L
1590 LOCATE C2*4+50,6:PRINT SPC(1):IF C2<=0 THEN C
2=7:GOTO 1610
1600 C2=C2-1
1610 LOCATE C2*4+50,6:PRINT "■":RETURN
1620 *LOOP5
1630 PUT0(XX4,YY4),Q1%,XOR
1640 PUT0(XX4,YY4),Q1%,XOR
1650 A=INP(0)
1660 IF A=191 THEN *SEL3.R
1670 IF A=239 THEN *SEL3.L
1680 IF A=251 OR A=250 THEN *SEL3.D
1690 IF A=253 THEN *SCL2
1700 IF A=247 THEN *SCR2
1710 IF A=223 THEN *SCU2
1720 IF A=127 THEN *REVU2
1730 A=INP(1)
1740 IF A=127 THEN FOR I=0 TO 100:NEXT:DUMMY=USR9(
0):GOTO *LOOP0
1750 IF A=254 OR A=250 THEN *SEL3.U
1760 IF A=223 THEN *SCD2
1770 IF A=253 THEN *REVR2
1780 A=INP(4)
1790 IF A=254 THEN *PAINT.2
1800 A=INP(5)
1810 IF A=251 THEN GOSUB *SEL3.Z
1820 IF A=254 THEN GOSUB *SEL3.X
1830 A=INP(8)
1840 IF A=251 THEN GOSUB *COL2.R
1850 IF A=253 THEN GOSUB *COL1.L
1860 IF A=254 THEN G520
1870 A=INP(10)
1880 IF A=251 THEN GOSUB *COL2.L
1890 IF A=253 THEN GOSUB *COL1.R
1900 GOTO *LOOP5
1910 *SEL3.R
1920 A=INP(5)
1930 IF A=251 THEN GOSUB *SEL3.Z
1940 IF A=254 THEN GOSUB *SEL3.X
1950 IF A=250 THEN GOSUB *SEL3.Y
1960 IF XX4>=260 THEN *LOOP5
1970 XX4=XX4+4:XX2=XX2+1
1980 FOR I=0 TO 50:NEXT
1990 GOTO *LOOP5
2000 *SEL3.L
2010 A=INP(5)
2020 IF A=251 THEN GOSUB *SEL3.Z
2030 IF A=254 THEN GOSUB *SEL3.X
2040 IF A=250 THEN GOSUB *SEL3.Y
2050 IF XX4<=8 THEN *LOOP5
2060 XX4=XX4-4:XX2=XX2-1
2070 FOR I=0 TO 50:NEXT
2080 GOTO *LOOP5
2090 *SEL3.D
2100 A=INP(5)
2110 IF A=251 THEN GOSUB *SEL3.Z
2120 IF A=254 THEN GOSUB *SEL3.X
2130 IF A=250 THEN GOSUB *SEL3.Y

```



```

2140 IF YY4>=196 THEN *LOOP5
2150 YY4=YY4+4:YY2=YY2+1
2160 FOR I=0 TO 50:NEXT
2170 GOTO *LOOP5
2180 *SEL3.U
2190 A=INP(5)
2200 IF A=251 THEN GOSUB *SEL3.Z
2210 IF A=254 THEN GOSUB *SEL3.X
2220 IF A=250 THEN GOSUB *SEL3.Y
2230 IF YY4<=72 THEN *LOOP5
2240 YY4=YY4-4:YY2=YY2-1
2250 FOR I=0 TO 50:NEXT
2260 GOTO *LOOP5
2270 *SEL3.Z
2280 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),C1,BF
2290 PSET(XX2,YY2),C1
2300 RETURN
2310 *SEL3.X
2320 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),C2,BF
2330 PSET(XX2,YY2),C2
2340 RETURN
2350 *SEL3.Y
2360 AN1=INT(XX4/8):AN2=INT(YY4/8):F1=XX4-AN1*8:F2=YY4-AN2*8
2370 IF F1=F2 THEN LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),C1,BF:PSET(XX2,YY2),C1:RETURN
2380 LINE(XX4,YY4)-(XX4+2,YY4+2),C2,BF:PSET(XX2,YY2),C2:RETURN
2390 *DRIVE
2400 IF DR$="2:" THEN DR$="1:":DR1$="DR 1 ":DR=1:GOTO 2420
2410 DR$="2:":DR1$="DR 2 ":DR=2
2420 LOCATE 1,6:PRINT DR1$:GOTO *LOOP0
2430 *DFILE
2440 CLS:SCREEN 0,2
2450 IF KF=1 THEN LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE":DR:" KILLS FILE":PRINT:GOTO 2490
2460 LOCATE 0,0:PRINT"DRIVE":DR:" FILES AND PATTERN LOAD ("AA$:")":PRINT
2470 GOSUB *SOAT
2480 LOCATE CC,DD:PRINT:S=DSKF(DR):S$=STR$(S):GOTO 2510
2490 S=DSKF(DR):S$=STR$(S)
2500 FILES DR:PRINT:DD=CSRLIN-1
2510 L=LEN(S$):PRINT MID$(S$,2,L):" CLUSTERS FREE"
2520 BB=0:CC=2:DD=DD-1
2530 *FILE.1
2540 COLOR@(BB*16,CC)-(BB*16+9,CC),1
2550 *SERCHF
2560 A$=INKEY$
2570 IF A$="" THEN *SERCHF
2580 COLOR@(BB*16,CC)-(BB*16+9,CC),7
2590 IF A$="8" THEN 2660
2600 IF A$="2" THEN 2680
2610 IF A$="6" THEN 2700
2620 IF A$="4" THEN 2720
2630 IF A$="z" OR A$="x" THEN *TEST.1
2640 IF A$=CHR$(8HD) THEN CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1:GOTO *LOOP0
2650 GOTO *FILE.1
2660 IF CC<2 THEN CC=DD:GOTO *FILE.1
2670 CC=CC-1:GOTO *FILE.1
2680 IF CC>DD THEN CC=2:GOTO *FILE.1
2690 CC=CC+1:GOTO *FILE.1
2700 IF BB>4 THEN BB=0:GOTO *FILE.1
2710 BB=BB+1:GOTO *FILE.1
2720 IF BB<0 THEN BB=4:GOTO *FILE.1
2730 BB=BB-1:GOTO *FILE.1
2740 *TEST.1
2750 XX=BB*16:YY=CC
2760 COLOR@(XX,YY)-(XX+9,YY),2
2770 FOR I=0 TO 5
2780 ZZ=PEEK(&HF3C8+XX+I+YY*120)
2790 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
2800 NEXT
2810 FOR I=6 TO 8
2820 ZZ=PEEK(&HF3C8+XX+I+1+YY*120)
2830 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
2840 NEXT
2850 MOJI$(I)=CHR$(ZZ)
2860 F$=MOJI$(0)+MOJI$(1)+MOJI$(2)+MOJI$(3)+MOJI$(4)+MOJI$(5)
2870 IF MOJI$(0)=CHR$(32) THEN CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1:GOTO *LOOP0
2880 IF KF=1 THEN *LOAD
2890 IF AA$="E" THEN *LOAD
2900 IF AA$="P" THEN *LOAD
2910 IF AA$="C" THEN BLOAD DR$+F$+"."C"
2920 GOSUB *PAL.L:CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1
2930 GOTO *LOOP0
2940 *PLS
2950 PL$=OCT$(PL(I))
2960 L=LEN(PL$)
2970 IF L=1 THEN PL$="00"+RIGHT$(PL$,1)
2980 IF L=2 THEN PL$="0"+RIGHT$(PL$,2)
2990 RETURN
3000 *ANALOG

```

```

3010 IF A$="x" THEN COLOR@(30,6)-(34,6),4:GOTO *CF1LE
3020 COLOR@(30,6)-(34,6),2
3030 LOCATE C3*4+48,5:PRINT SPC(3)
3040 FOR I=48 TO 76 STEP 4:LOCATE I,6:PRINT"GRB":NEXT
3050 FOR I=0 TO 7
3060 LOCATE 1*4+48,7:GOSUB *PLS
3070 PRINT PL$
3080 NEXT I
3090 *LOOP7
3100 LOCATE AX,6:A$=INPUT$(1)
3110 IF A$="8" OR A$="z" THEN *AUP
3120 IF A$="2" OR A$="x" THEN *ADOWN
3130 IF A$="6" THEN *ARIGHT
3140 IF A$="4" THEN *ALEFT
3150 IF A$=CHR$(8HD) THEN *EXITA
3160 GOTO *LOOP7
3170 *ARIGHT
3180 IF AC>=7 AND AY>=2 THEN *LOOP7
3190 AX=AX+1:AY=AY+1
3200 IF AY>=3 THEN AY=0:AX=AX+1:AC=AC+1
3210 GOTO *LOOP7
3220 *ALEFT
3230 IF AC<=0 AND AY<=0 THEN *LOOP7
3240 AX=AX-1:AY=AY-1
3250 IF AY<=-1 THEN AY=2:AX=AX-1:AC=AC-1
3260 GOTO *LOOP7
3270 *AUP
3280 I=AC
3290 GOSUB *PLS
3300 A$=MID$(PL$,AY+1,1)
3310 A=VAL(A$)
3320 IF A>=7 THEN *LOOP7
3330 IF AY=0 THEN PL(I)=PL(AC)+&O100
3340 IF AY=1 THEN PL(I)=PL(AC)+&O10
3350 IF AY=2 THEN PL(I)=PL(AC)+&O1
3360 GOSUB *PLS
3370 LOCATE AC*4+48,7:PRINT PL$
3380 CMD PALI,PL(I)
3390 GOTO *LOOP7
3400 *ADOWN
3410 I=AC
3420 GOSUB *PLS
3430 A$=MID$(PL$,AY+1,1)
3440 A=VAL(A$)
3450 IF A<=0 THEN *LOOP7
3460 IF AY=0 THEN PL(I)=PL(AC)-&O100
3470 IF AY=1 THEN PL(I)=PL(AC)-&O10
3480 IF AY=2 THEN PL(I)=PL(AC)-&O1
3490 GOSUB *PLS
3500 LOCATE AC*4+48,7:PRINT PL$
3510 CMD PALI,PL(I)
3520 GOTO *LOOP7
3530 *EXITA
3540 CLS
3550 COLOR@(30,6)-(34,6),7:GOSUB *MESS1
3560 GOTO *LOOP0
3570 *PUSH
3580 COLOR@(15,6)-(19,6),2
3590 IF A$="z" THEN *PUSH1
3600 GOSUB *MESS2
3610 GOSUB *LOOP8
3620 *PUNEXT1
3630 Z1=BX:Z2=CX
3640 WW=&HC000+Z1*4+Z2*&H500
3650 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3,2)
3660 POKE &HBAFE,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFF,VAL("&H"+WA$)
3670 POKE &HB AFC,&H26:POKE &HBAFD,&HE8
3680 POKE &HBB09,&H4C:POKE &HBB0C,&H10:POKE &HBB0F,&H4
3690 DUMMY=USR0(0)
3700 GOTO 3610
3710 *PUSH1
3720 GOSUB *MESS3
3730 GOSUB *LOOP9
3740 *PUNEXT2
3750 Z1=DX
3760 WW=&HC000+Z1*8
3770 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3,2)
3780 POKE &HBAFE,VAL("&H"+WB$):POKE &HBAFF,VAL("&H"+WA$)
3790 POKE &HB AFC,&H24:POKE &HBAFD,&HD9
3800 POKE &HBB09,&H48:POKE &HBB0C,&H20:POKE &HBB0F,&H8
3810 DUMMY=USR0(0)
3820 GOTO 3730
3830 *POP
3840 COLOR@(20,6)-(24,6),2
3850 IF A$="z" THEN *POP1
3860 GOSUB *MESS2
3870 GOSUB *LOOP8
3880 *PUNEXT1
3890 Z1=BX:Z2=CX

```



```

3900 WW=&HC000+Z1*4+Z2*5H500
3910 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3,2)
3920 POKE &HB AFC,VAL("&H"+WB$):POKE &HB AFD,VAL("&H"+WA$)
3930 POKE &HB AFE,&H26:POKE &HB AFF,&HE8
3940 POKE &HB B09,&H4C:POKE &HB B0C,&H10:POKE &HB B0F,&H4
3950 DUMMY=USR0(0)
3960 DUMMY=USR1(0)
3970 GOTO 3870
3980 *POP1
3990 GOSUB *MESS3
4000 GOSUB *LOOP9
4010 *PONEXT2
4020 Z1=DX
4030 WW=&HC000+Z1*8
4040 WW$=HEX$(WW):WA$=MID$(WW$,1,2):WB$=MID$(WW$,3,2)
4050 POKE &HB AFC,VAL("&H"+WB$):POKE &HB AFD,VAL("&H"+WA$)
4060 POKE &HB AFE,&H24:POKE &HB AFF,&HD9
4070 POKE &HB B09,&H48:POKE &HB B0C,&H20:POKE &HB B0F,&H8
4080 DUMMY=USR0(0)
4090 DUMMY=USR2(0)
4100 GOTO 4000
4110 *DLOAD
4120 IF KF=1 THEN *FILEKILL
4130 BLOAD DR$+F$+".E"
4140 GOSUB *PAL.L
4150 A=PEEK(&HC2EF)
4160 IF A=0 THEN *DL1
4170 POKE &HB CFF,&HC0:POKE &HB D03,&HC3:POKE &HB D06,&H4:POKE &HB D0A,&H20
4180 POKE &HB D0D,&H8:POKE &HB D30,&H48:POKE &HB D38,&H8
4190 DUMMY=USR3(0)
4200 *EXITL
4210 CLS:SCREEN 0,0:GOSUB *MESS1:GOTO *LOOP0
4220 *FILEKILL
4230 LOCATE 0,0:PRINT SPC(50):LOCATE 0,0:PRINT "SURE? (Y/N)"
4240 A$=INKEY$
4250 IF A$="y" OR A$="Y" THEN 4280
4260 IF A$="" THEN 4240
4270 GOTO *EXITL
4280 LOCATE 0,0:PRINT "DRIVE":DR$="":F$="":*MOJI$(6):) KILL!":SPC(10):KILL DR$+F$+".":*MOJI$(6):GOTO *DFILE
4290 *DL1
4300 POKE &HB CFF,&HC0:POKE &HB D03,&HC3:POKE &HB D06,&H4:POKE &HB D0A,&H10
4310 POKE &HB D0D,&H4:POKE &HB D30,&H4C:POKE &HB D38,&H4
4320 DUMMY=USR3(0)
4330 POKE &HB CFF,&HC5:POKE &HB D03,&HD2
4340 DUMMY=USR3(0)
4350 GOTO *EXITL
4360 *DSAVE
4370 DUMMY=USR9(0)
4380 COLOR@(10,6)-(14,6),2
4390 GOSUB *PAL.S
4400 IF A$="z" THEN *DS1
4410 LOCATE 0,4:PRINT "32*16 DOT SAVE FILE NAME (DRIVE):DR$":":INPUT F$
4420 IF F$="" THEN *EXITPU2
4430 POKE &HB CBC,&HC0:POKE &HB CC0,&HC3:POKE &HB CC3,&H14:POKE &HB CC7,&H10
4440 POKE &HB CCA,&H4:POKE &HB CED,&H4C:POKE &HB CF5,&H4:POKE &HC2EF,0
4450 DUMMY=USR4(0)
4460 POKE &HB CBC,&HC5:POKE &HB CC0,&HD2
4470 DUMMY=USR4(0)
4480 BSAVE DR$+F$+".E",&HC2EF,&H1E11
4490 GOTO *EXITPU2
4500 *DS1
4510 LOCATE 0,4:PRINT "64*32 DOT SAVE FILE NAME (DRIVE):DR$":":INPUT F$
4520 IF F$="" THEN *EXITPU2
4530 POKE &HB CBC,&HC0:POKE &HB CC0,&HC3:POKE &HB CC3,&H4:POKE &HB CC7,&H20
4540 POKE &HB CCA,&H8:POKE &HB CED,&H48:POKE &HB CF5,&H8:POKE &HC2EF,1
4550 DUMMY=USR4(0)
4560 BSAVE DR$+F$+".E",&HC2EF,&H1E11
4570 GOTO *EXITPU2
4580 *MOOV
4590 GOSUB *MESS2
4600 LOCATE 0,4:PRINT "START FLAME ?"
4610 GOSUB *LOOP8
4620 *MOOVE1
4630 X1=BX:Y1=CY:Z1=&HC300+((Y1*20+X1)*192)
4640 COLOR@(X1*4,Y1*2)-(X1*4+1,Y1*2),2:LOCATE 0,4:PRINT "END FLAME ?"
4650 *LOOP4
4660 COLOR@(BX*4,CX*2)-(BX*4+1,CX*2),4

```

```

4670 COLOR@(X1*4,Y1*2)-(X1*4+1,Y1*2),2
4680 *LOOPB
4690 A$=INKEY$
4700 IF A$="" THEN *LOOPB
4710 COLOR@(BX*4,CX*2)-(BX*4+1,CX*2),7
4720 IF A$="6" THEN 4790
4730 IF A$="4" THEN 4810
4740 IF A$="8" THEN 4830
4750 IF A$="2" THEN 4850
4760 IF A$="z" OR A$="x" THEN *MOOV51
4770 IF A$=CHR$(&HD) THEN *EXITPU2
4780 GOTO *LOOP4
4790 IF BX>=19 THEN BX=0:GOTO *LOOP4
4800 BX=BX+1:GOTO *LOOP4
4810 IF BX<0 THEN BX=19:GOTO *LOOP4
4820 BX=BX-1:GOTO *LOOP4
4830 IF CX<0 THEN CX=1:GOTO *LOOP4
4840 CX=CX-1:GOTO *LOOP4
4850 IF CX>1 THEN CX=0:GOTO *LOOP4
4860 CX=CX+1:GOTO *LOOP4
4870 *MOOV51
4880 IF A$="z" THEN ME=2 ELSE ME=1
4890 X2=BX:Y2=CY:Z2=&HC300+((Y2*20+X2)*192)
4900 IF Z2<Z1 THEN 4640
4910 COLOR@(X2*4,Y2*2)-(X2*4+1,Y2*2),ME
4920 POKE &HB CBC,&HC0:POKE &HB CC0,&HC3:POKE &HB CC3,&H14:POKE &HB CC7,&H10
4930 POKE &HB CCA,&H4:POKE &HB CED,&H4C:POKE &HB CF5,&H4:POKE &HC2EF,0
4940 DUMMY=USR4(0)
4950 POKE &HB CBC,&HC5:POKE &HB CC0,&HD2
4960 DUMMY=USR4(0)
4970 POKE &HB D44,&H4:POKE &HB D45,&H4F:POKE &HB D4B,&H10
4980 POKE &HB D4E,&H4:POKE &HB D71,&H4C
4990 LOCATE 0,4:PRINT SPC(50)
5000 LOCATE 0,4:INPUT "SPEED LEVEL : (0-9) KEY PUSH":SP$
5010 IF SP$="" THEN *EXITPU2
5020 IF SP$<CHR$(&H30) AND SP$>CHR$(&H39) THEN 4990
5030 SP=VAL(SP$)
5040 *AAA
5050 LINE(288,160)-(351,191),0,BF
5060 S=SP*15
5070 FOR I=Z1 TO Z2 STEP 192
5080 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
5090 POKE &HB AFC,VAL("&H"+WA$):POKE &HB AFD,VAL("&H"+WB$)
5100 DUMMY=USR5(0)
5110 IF S=0 THEN 5130
5120 FOR J=0 TO S:NEXT J
5130 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5140 ELSE 4990
5140 NEXT I
5150 IF ME=1 THEN 5170
5160 GOTO 5070
5170 FOR I=Z2-192 TO Z1+192 STEP -192
5180 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$,3,2):WB$=MID$(I$,1,2)
5190 POKE &HB AFC,VAL("&H"+WA$):POKE &HB AFD,VAL("&H"+WB$)
5200 DUMMY=USR5(0)
5210 IF S=0 THEN 5230
5220 FOR J=0 TO S:NEXT J
5230 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5240 ELSE 4990
5240 NEXT I
5250 GOTO 5070
5260 *MO1
5270 GOSUB *MESS3
5280 LOCATE 0,4:PRINT "START FLAME ?":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT
5290 GOSUB *LOOP9
5300 *MOOVE2
5310 X1=DX:Z1=&HC300+(X1*768)
5320 COLOR@(X1*8,Y1)-(X1*8+1,Y1),2:LOCATE 0,4:PRINT "END FLAME ?"
5330 *LOOP3
5340 COLOR@(DX*8,0)-(DX*8+1,0),4
5350 COLOR@(X1*8,0)-(X1*8+1,0),2
5360 *LOOPE
5370 A$=INKEY$
5380 IF A$="" THEN *LOOPE
5390 COLOR@(DX*8,0)-(DX*8+1,0),7
5400 IF A$="6" THEN 5450
5410 IF A$="4" THEN 5470
5420 IF A$="z" OR A$="x" THEN *MOOV52
5430 IF A$=CHR$(&HD) THEN *EXITPU2
5440 GOTO *LOOP3
5450 IF DX>9 THEN DX=0:GOTO *LOOP3
5460 DX=DX+1:GOTO *LOOP3
5470 IF DX<0 THEN DX=9:GOTO *LOOP3
5480 DX=DX-1:GOTO *LOOP3
5490 *MOOV52
5500 IF A$="z" THEN ME=2 ELSE ME=1
5510 X2=DX:Z2=&HC300+(X2*768)
5520 IF Z2<Z1 THEN 5320
5530 COLOR@(X2*8,Y2)-(X2*8+1,Y2),ME
5540 POKE &HB CBC,&HC0:POKE &HB CC0,&HC3:POKE &HB CC3,&H14:POKE &HB CC7,&H10

```



```

, &HA:POKE &HBCC7, &H20
5550 POKE &HBCCA, &H8:POKE &HBCD, &H48:POKE &HBCF5,
&H8:POKE &HC2EF, 1
5560 DUMMY=USR4(0)
5570 POKE &HBD44, &H24:POKE &HBD45, &HF2:POKE &HBD4B
, &H20
5580 POKE &HBD4E, &H8:POKE &HBD71, &H48
5590 LOCATE 0, 4:PRINT SPC(50)
5600 LOCATE 0, 4:INPUT "SPEED LEVEL : (0-9) KEY PUSH
":SP$
5610 IF SP$="" THEN *EXITPU2
5620 IF SP$(CHR$( &H30) AND SP$(CHR$( &H39) THEN 559
0
5630 SP=VAL(SP$)
5640 *BBB
5650 S=SP*15
5660 FOR I=Z1 TO Z2 STEP 768
5670 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$, 3, 2):WB$=MID$(I$, 1, 2)
5680 POKE &HBAFA, VAL("&H"+WA$):POKE &HBAFB, VAL("&H
"+WB$)
5690 DUMMY=USR5(0)
5700 IF S=0 THEN 5720
5710 FOR J=0 TO S:NEXT J
5720 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5730 ELSE 5590
5730 NEXT I
5740 IF ME=1 THEN 5760
5750 GOTO 5660
5760 FOR I=Z2-768 TO Z1+768 STEP -768
5770 I$=HEX$(I):WA$=MID$(I$, 3, 2):WB$=MID$(I$, 1, 2)
5780 POKE &HBAFA, VAL("&H"+WA$):POKE &HBAFB, VAL("&H
"+WB$)
5790 DUMMY=USR5(0)
5800 IF S=0 THEN 5820
5810 FOR J=0 TO S:NEXT J
5820 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 5830 ELSE 5590
5830 NEXT I
5840 GOTO 5660
5850 *SCL1
5860 POKE &HBD8F, &H31:POKE &HBD93, &H26:POKE &HBD94
, &HE8
5870 POKE &HBD96, &H10:POKE &HBD4E, &H3:POKE &HBD5,
&H4D
5880 DEF USR8=&HBD7B:DUMMY=USR8(0)
5890 GOTO *LOOP2
5900 *SCL2
5910 POKE &HBD8F, &HA4:POKE &HBD93, &H24:POKE &HBD94
, &HD9
5920 POKE &HBD96, &H20:POKE &HBD4E, &H7:POKE &HBD5,
&H49
5930 DEF USR8=&HBD7B:DUMMY=USR8(0)
5940 GOTO *LOOP5
5950 *SCR1
5960 POKE &HBD2F, &H31:POKE &HBD2F6, &H29:POKE &HBD2F7
, &HE8
5970 POKE &HBD2F9, &H10:POKE &HBE11, &H3:POKE &HBE38,
&H53
5980 DEF USR8=&HBD2F:DUMMY=USR8(0)
5990 GOTO *LOOP2
6000 *SCR2
6010 POKE &HBD2F, &HA4:POKE &HBD2F6, &H2B:POKE &HBD2F7
, &HD9
6020 POKE &HBD2F9, &H20:POKE &HBE11, &H7:POKE &HBE38,
&H57
6030 DEF USR8=&HBD2F:DUMMY=USR8(0)
6040 GOTO *LOOP5
6050 *SCU1
6060 POKE &HBE55, &H31:POKE &HBE59, &H26:POKE &HBE5A
, &HE8
6070 POKE &HBE5C, &H4:POKE &HBE67, &HF
6080 DEF USR8=&HBE41:DUMMY=USR8(0)
6090 GOTO *LOOP2
6100 *SCU2
6110 POKE &HBE55, &HA4:POKE &HBE59, &H24:POKE &HBE5A
, &HD9
6120 POKE &HBE5C, &H8:POKE &HBE67, &H1F
6130 DEF USR8=&HBE41:DUMMY=USR8(0)
6140 GOTO *LOOP5
6150 *SCD1
6160 POKE &HBE98, &H31:POKE &HBE9B, &HD6:POKE &HBE9C
, &HEC
6170 POKE &HBE9E, &H4:POKE &HBEA6, &HF
6180 DEF USR8=&HBE84:DUMMY=USR8(0)
6190 GOTO *LOOP2
6200 *SCD2
6210 POKE &HBE98, &HA4:POKE &HBE9B, &HD4:POKE &HBE9C
, &HE2
6220 POKE &HBE9E, &H8:POKE &HBEA6, &H1F
6230 DEF USR8=&HBE84:DUMMY=USR8(0)
6240 GOTO *LOOP5
6250 *REVR1
6260 POKE &HBEFC, &H0:POKE &HBED2, &H26:POKE &HBED3,
&HE8
6270 POKE &HBED5, &H10:POKE &HBED8, &H4:POKE &HBEF5,
&H4C
6280 DEF USR8=&HBEDD:DUMMY=USR8(0)
6290 DUMMY=USR1(0)
6300 GOTO *LOOP2

```

```

6310 *REVR2
6320 POKE &HBEFC, &H24:POKE &HBED2, &H24:POKE &HBED3
, &HD9
6330 POKE &HBED5, &H20:POKE &HBED8, &H8:POKE &HBEF5,
&H48
6340 DEF USR8=&HBEDD:DUMMY=USR8(0)
6350 DUMMY=USR2(0)
6360 GOTO *LOOP5
6370 *REVU1
6380 POKE &HBF6F, &H26:POKE &HBF70, &HE8:POKE &HBF72
, &HD6:POKE &HBF73, &HEC
6390 POKE &HBF75, &H4:POKE &HBF7B, &H8
6400 DEF USR8=&HBF59:DUMMY=USR8(0)
6410 DUMMY=USR1(0)
6420 GOTO *LOOP2
6430 *REVU2
6440 POKE &HBF6F, &H24:POKE &HBF70, &HD9:POKE &HBF72
, &HD4:POKE &HBF73, &HE2
6450 POKE &HBF75, &H8:POKE &HBF7B, &H10
6460 DEF USR8=&HBF59:DUMMY=USR8(0)
6470 DUMMY=USR2(0)
6480 GOTO *LOOP5
6490 *PAINT.1
6500 LINE(303, 127)-(336, 144), C2, B
6510 PAINT(XX1, YY1), C1, C2
6520 LINE(303, 127)-(336, 144), 0, B
6530 DUMMY=USR1(0)
6540 GOTO *LOOP2
6550 LINE(304, 128)-(335, 143), C1, BF:GOTO 6530
6560 *PAINT.2
6570 LINE(287, 79)-(352, 112), C2, B
6580 PAINT(XX2, YY2), C1, C2
6590 LINE(287, 79)-(352, 112), 0, B
6600 DUMMY=USR2(0)
6610 GOTO *LOOP5
6620 LINE(288, 80)-(351, 111), C1, BF:GOTO 6600
6630 *FINALE
6640 CMD PAL
6650 CLS 3:END
6660 *PSAVE
6670 COLOR@(35, 6)-(39, 6), 2
6680 LOCATE 0, 4:PRINT "64*32 DOT POINT SAVE (DRIVE"
:DR:");SELECT FLAME"
6690 GOSUB 7310
6700 *LOOPG
6710 COLOR@(DX*8, 0)-(DX*8+1, 0), 4
6720 *LOOP21
6730 A$=INKEY$
6740 IF A$="" THEN *LOOP21
6750 COLOR@(DX*8, 0)-(DX*8+1, 0), 7
6760 IF A$="6" THEN 6800
6770 IF A$="4" THEN 6820
6780 IF A$="Z" OR A$="X" THEN *NEXTP
6790 GOTO *EXITP
6800 IF DX>9 THEN DX=0:GOTO *LOOPG
6810 DX=DX+1:GOTO *LOOPG
6820 IF DX<0 THEN DX=9:GOTO *LOOPG
6830 DX=DX-1:GOTO *LOOPG
6840 *NEXTP
6850 SP=DX:COLOR@(SP*8, 0)-(SP*8+1, 0), 2
6860 LOCATE 0, 4:PRINT SPC(50):LOCATE 0, 4:PRINT "IN
UT FILE NAME (DRIVE":DR:");":INPUT F$
6870 IF F$="" THEN *EXITP
6880 POKE &HBCBC, &HC0:POKE &HBCC0, &HC3:POKE &HBCC3
, &HA:POKE &HBCC7, &H20
6890 POKE &HBCCA, &H8:POKE &HBCD, &H48:POKE &HBCF5,
&H8:POKE &HC2EF, 1
6900 DUMMY=USR4(0)
6910 BSAVE DR$+F$+".P", &HC300+(SP*768), 768
6920 GOTO *EXITP
6930 *EXITP
6940 COLOR@(35, 6)-(39, 6), 7
6950 LOCATE 0, 0:PRINT SPC(78):LOCATE 0, 4:PRINT SPC
(70)
6960 GOTO *LOOP0
6970 *PLOAD
6980 CLS:SCREEN 0, 0:LOCATE 0, 4:PRINT "LOAD FILE NAM
E (":F$+:".P) AND SELECT FLAME NUMBER"
6990 GOSUB *MESS3
7000 *LOOP1
7010 COLOR@(DX*8, 0)-(DX*8+1, 0), 4
7020 *LOOP20
7030 A$=INKEY$
7040 IF A$="" THEN *LOOP20
7050 COLOR@(DX*8, 0)-(DX*8+1, 0), 7
7060 IF A$="6" THEN 7100
7070 IF A$="4" THEN 7120
7080 IF A$="Z" OR A$="X" THEN *NEXTP2
7090 GOTO *EXITP2
7100 IF DX>9 THEN DX=0:GOTO *LOOP1
7110 DX=DX+1:GOTO *LOOP1
7120 IF DX<0 THEN DX=9:GOTO *LOOP1
7130 DX=DX-1:GOTO *LOOP1
7140 *NEXTP2
7150 SP=DX:COLOR@(SP*8, 0)-(SP*8+1, 0), 2:B=0:FOR I=0
TO 200:NEXT I
7160 POKE &HBCBC, &HC0:POKE &HBCC0, &HC3:POKE &HBCC3

```



```
,&HA:POKE &HBC7,&H20
7170 POKE &HBCA,&H8:POKE &HBCD,&H48:POKE &HBCF5,
&H8:POKE &HC2EF,1
7180 DUMMY=USR4(0)
7190 BLOAD DR$+F$+"P",&HC300+(SP*768)
7200 POKE &HBCFF,&HC0:POKE &HBD03,&HC3:POKE &HBD06
&HA:POKE &HBD0A,&H20
7210 POKE &HBD0D,&H8:POKE &HBD30,&H48:POKE &HBD38,
&H8
7220 DUMMY=USR3(0)
7230 *EXITP2
7240 CLS:GOSUB *MESS1:GOTO *LOOP0
7250 *MESS1
7260 LOCATE 1,6:PRINT DR$:"LOAD SAVE ▲ ▼ KI
LL GRB L/S EDIT":LOCATE C1*4+48,6:PRINT "■":LOCA
TE C2*4+50,6:PRINT "■":RETURN
7270 *MESS2
7280 LOCATE 0,0:PRINT "00 01 02 03 04 05 06
07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 1
9"
7290 LOCATE 0,2:PRINT "20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 3
9":B=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
7300 *MESS3
7310 LOCATE 0,0:PRINT "00 01 02 03
04 05 06 07 08 09":B
=0:FOR I=0 TO 100:NEXT:RETURN
7320 *PAL.5
7330 STAC=&HC2F0
7340 FOR I=0 TO 7
7350 AAA=PL(1):BBB=INT(AAA/256):CCC=AAA-BBB*256
7360 POKE STAC,BBB:POKE STAC+1,CCC:STAC=STAC+2
7370 NEXT I
7380 RETURN
7390 *PAL.L
7400 AAA=&HC2F0
7410 FOR I=0 TO 7
7420 BBB=PEEK(AAA):CCC=PEEK(AAA+1)
7430 PL(1)=BBB*256+CCC:CMD PAL1,PL(1):AAA=AAA+2
7440 NEXT I
7450 RETURN
7460 *CFILE
7470 COLOR@(30,6)-(34,6),1:LOCATE 0,4:PRINT "LOAD:
'z' KEY 'SAVE':x' KEY"
7480 *LOOPJ
7490 A$=INKEY$
7500 IF A$="" THEN *LOOPJ
7510 IF A$="z" THEN AA$="C":KF=0:GOTO *DFILE
7520 IF A$="x" THEN *SAVE.C
7530 GOTO *EXITC1
7540 *SAVE.C
7550 COLOR@(10,6)-(14,6),2
7560 LOCATE 0,4:PRINT "GRB DATA SAVE - INPUT FILE
NAME":INPUT F$
7570 IF F$="" THEN *EXITC1
7580 GOSUB *PAL.5
7590 BSAVE DR$+F$+"C",&HC2F0,&H10
7600 *EXITC1
7610 LOCATE 0,4:PRINT SPC(70):COLOR@(30,6)-(34,6),
7:COLOR@(10,6)-(14,6),7:GOTO *LOOP0
7620 *SOAT
7630 LOCATE 0,2:FILES DR
7640 STAC1=&HF4B8:STAC2=STAC1:CC=0:DD=2
7650 FOR I=0 TO 4
7660 BB=PEEK(STAC1+7):IF AA$=CHR$(BB) THEN *LDF
```

```
7670 STAC1=STAC1+16
7680 NEXT I
7690 STAC1=STAC1+40
7700 BB=PEEK(STAC1):IF BB=32 THEN *LDN
7710 GOTO 7650
7720 *LDF
7730 FOR J=0 TO 7
7740 BB=PEEK(STAC1+J):POKE STAC2+J,BB
7750 NEXT J
7760 FOR J=8 TO 15
7770 POKE STAC2+J,32
7780 NEXT J
7790 STAC2=STAC2+16:CC=CC+1:IF CC>=5 THEN STAC2=ST
AC2+40:CC=0:DD=DD+1
7800 GOTO 7670
7810 *LDN
7820 AA=STAC2-&HF3C8:BB=INT(AA/120):DD=STAC1-&HF3C
8:DD=INT(DD/120)
7830 LOCATE CC*16,BB:PRINT SPC(79-CC*16):BB=BB+1
7840 FOR I=BB TO DD
7850 LOCATE 0,1:PRINT SPC(79)
7860 NEXT
7870 DD=BB
7880 RETURN
7890 *LOOP8
7900 COLOR@(BX*4,CX*2)-(BX*4+1,CX*2),4
7910 *LOOP14
7920 A$=INKEY$
7930 IF A$="" THEN *LOOP14
7940 COLOR@(BX*4,CX*2)-(BX*4+1,CX*2),7
7950 IF A$="6" THEN 8020
7960 IF A$="4" THEN 8040
7970 IF A$="8" THEN 8060
7980 IF A$="2" THEN 8080
7990 IF A$="z" OR A$="x" THEN RETURN
8000 IF A$=CHR$(&HD) THEN *EXITPU2
8010 GOTO *LOOP8
8020 IF BX>=19 THEN BX=0:GOTO *LOOP8
8030 BX=BX+1:GOTO *LOOP8
8040 IF BX<=0 THEN BX=19:GOTO *LOOP8
8050 BX=BX-1:GOTO *LOOP8
8060 IF CX<=0 THEN CX=1:GOTO *LOOP8
8070 CX=CX-1:GOTO *LOOP8
8080 IF CX>=1 THEN CX=0:GOTO *LOOP8
8090 CX=CX+1:GOTO *LOOP8
8100 *LOOP9
8110 COLOR@(DX*8,0)-(DX*8+1,0),4
8120 *LOOP15
8130 A$=INKEY$
8140 IF A$="" THEN *LOOP15
8150 COLOR@(DX*8,0)-(DX*8+1,0),7
8160 IF A$="6" THEN 8210
8170 IF A$="4" THEN 8230
8180 IF A$="z" OR A$="x" THEN RETURN
8190 IF A$=CHR$(&HD) THEN *EXITPU2
8200 GOTO *LOOP9
8210 IF DX>=9 THEN DX=0:GOTO *LOOP9
8220 DX=DX+1:GOTO *LOOP9
8230 IF DX<=0 THEN DX=9:GOTO *LOOP9
8240 DX=DX-1:GOTO *LOOP9
8250 *EXITPU2
8260 LOCATE 0,0:PRINT SPC(79)
8270 LOCATE 0,2:PRINT SPC(79)
8280 LOCATE 0,4:PRINT SPC(79)
8290 GOTO *LOOP0
```

●リスト3 マウスルーチン

B200 C3 47 B6 C3 02 B6 CD B2 6C	B2F8 B2 E1 4F 08 C9 F5 C5 3A 51 65	B3F0 CD BD B5 ED 53 07 BA 22 05
B208 B2 3E 08 90 47 3E 08 F5 C4	B300 C3 E6 F5 AF D3 E4 32 C3 AC	B3F8 09 BA 3A 05 BA 87 20 18 56 41
B210 C5 7E 23 E5 66 6F AF 29 BA	B308 E6 DB 21 E6 02 28 3B DB C3	B400 C5 ED 4B 07 BA ED 5B 09 C3
B218 17 10 FC 4F EB 3A 72 BA 8D	B310 21 F5 DB 20 47 E6 40 28 69	B408 BA CD 0B B5 ED 4B 0B BA 00
B220 1F 47 38 04 23 23 18 0F E2	B318 0A AF 32 0F BA 78 32 10 39	B410 ED 5B 0D BA CD 0B B5 C1 21
B228 D3 5C 7E A9 77 23 7E AA E2	B320 BA 18 12 3A 0F BA B7 28 99	B418 ED 5B 07 BA 2A 09 BA CB 8D
B230 77 23 7E AB 77 D3 5F CB 19	B328 0C 3D 78 20 05 32 11 BA BE	B420 19 30 10 ED 53 29 BA 22 72
B238 18 38 04 2B 2B 18 0F D3 8E	B330 18 03 32 12 BA F1 E6 38 0B	B428 2B BA E5 2A 19 BA 23 22 E8
B240 5D 7E AB 77 2B 7E AA 77 B9	B338 28 04 3E 37 D3 21 3A 0F C9	B430 19 BA E1 CB 19 30 10 ED A9
B248 2B 7E A9 77 D3 5F CB 18 D8	B340 BA 3C 32 0F BA FE 03 CC B1	B438 53 2D BA 22 2F BA E5 2A 40
B250 38 05 11 50 00 18 12 D3 9D	B348 54 B3 F1 32 C3 E6 D3 E4 85	B440 1B BA 23 22 1B BA E1 CB 8F
B258 5E 7E A9 77 23 7E AA 77 C8	B350 C1 F1 FB C9 E5 05 08 F5 30	B448 19 30 10 ED 53 21 BA 22 92
B260 23 7E AB 77 D3 5F 11 4E 66	B358 AF 32 0F BA 3A 17 BA 32 F2	B450 23 BA E5 2A 1D BA 23 22 0C
B268 00 19 EB E1 D3 C1 F1 3D 11	B360 18 BA 0E 00 3A 10 BA 47 3E	B458 1D BA E1 CB 19 30 0E ED D3
B270 20 9D C9 CD D6 B2 08 3E 43	B368 3A 11 BA CD 76 B5 22 13 4D	B460 53 25 BA 22 27 BA 2A 1F 92
B278 08 90 47 3E 10 F5 C5 7E 0F	B370 BA C5 ED 4B 69 BA ED 5B 45	B468 BA 23 22 1F BA 3A 6D BA 55
B280 23 E5 66 6F AF 29 17 10 8E	B378 65 BA CD 8C B5 ED 53 6F 01	B470 B7 CA 06 B5 3A 64 BA E6 9E
B288 FC EB ED 79 AE 77 23 7E AD	B380 BA C1 E5 3A 12 BA CD 76 DC	B478 0A CA 06 B5 3A D7 EE E6 AD
B290 AA 77 23 7E AB 77 D3 5F 58	B388 B5 22 15 BA C5 ED 4B 6B 49	B480 03 CA 06 B5 2A 07 BA ED 94
B298 11 4E 00 19 EB E1 23 C1 72	B390 BA ED 5B 67 BA CD 8C B5 74	B488 5B 5D BA 19 01 00 00 11 D9
B2A0 08 3D 20 08 0C E5 21 00 51	B398 ED 53 6B BA C1 D1 7C B5 73	B490 7F 02 CD 63 B5 22 6E BA F4
B2A8 C1 19 EB E1 08 F1 3D 20 5E	B3A0 B2 83 28 01 0C 78 E6 03 4E	B498 7D CB 3C 1F CB 3C 1F CB E0
B2B0 CC C9 E5 F5 79 E6 07 CB 02	B3A8 32 17 BA 47 3A 18 BA A8 59	B4A0 3F 57 D5 2A 09 BA ED 5B F4
B2B8 38 CB 19 CB 38 CB 19 CB 38	B3B0 0F 30 0A CB 40 28 04 CB AE	B4A8 5F BA 19 01 00 00 3A 03 CC
B2C0 38 CB 19 CB 6B 29 29 19 C6	B3B8 D9 18 02 CB E1 0F 30 0A 53	B4B0 BA FE 02 20 0F 11 8F 01 EE
B2C8 29 29 29 29 09 11 00 C0 F8	B3C0 CB 48 28 04 CB C9 18 02 60	B4B8 CD 63 B5 22 70 BA CB 3C A4
B2D0 19 EB 47 F1 E1 C9 E5 21 6E	B3C8 CB D1 3A 61 BA A1 28 18 4D	B4C0 CB 1D 18 09 11 C7 00 CD 22
B2D8 C7 00 B7 ED 52 F2 EE B2 D9	B3D0 F5 CD BD B5 F1 47 3A 17 40	B4C8 63 B5 22 70 BA D1 3A 88 73
B2E0 7D ED 44 3D 5F 16 00 3E 30	B3D8 BA 4F 78 06 00 E5 21 06 1E	B4D0 EF FE 19 20 09 7D CB 3F 3A
B2E8 FF 08 3E 5D 18 08 7B D6 AD	B3E0 B5 E3 E5 2A 62 BA E3 C9 02	B4D8 CB 3F CB 3F 18 09 01 0A CC
B2F0 C8 ED 44 08 3E 5C CD B2 BC	B3E8 79 32 64 BA CB 19 30 28 A0	B4E0 FF 7D 04 91 30 FC 78 6F B8

B4E8	62	22	81	EF	21	D7	EE	7E	F4		B6C8	ED	E6	3A	C0	E6	E6	CF	F6	DC		B8A8	09	BA	CD	63	B5	22	09	BA	ED	
B4F0	E6	01	28	12	7E	F6	04	BE	FB		B6D0	28	32	C0	E6	D3	30	21	92	34		B8B0	ED	53	D9	54	CD	43	5B	BA	00	
B4F8	28	0C	77	EE	05	20	07	3A	AB	59	B6D8	B9	11	03	BA	01	71	00	ED	74		B8B8	CD	4E	B5	FB	F1	C1	D1	E1	9F	
B500	F1	E6	3C	32	F1	E6	F1	08	CA		B6E0	08	3A	D7	79	FE	34	38	05	3F		B8C0	C9	E5	D5	C5	F5	C5	D5	F3	42	
B508	D1	E1	C9	3A	73	BA	B7	28	7E		B6E8	3E	01	32	73	BA	3A	87	F0	ED		B8C8	E5	CD	4E	B5	E1	11	35	BA	16	
B510	07	DB	32	F5	E6	BF	D3	32	78		B6F0	32	03	BA	E7	02	20	1B	21	F1		B8D0	01	20	00	ED	08	3A	05	BA	3F	
B518	3A	C2	E6	F5	E6	F9	32	C2	77		B6F8	C8	00	22	09	BA	22	00	BA	44	40	B8D8	B7	CC	4E	B5	01	F0	FF	11	17	
B520	E6	D3	31	DB	70	F5	3E	B2	EF		B700	22	23	BA	22	27	BA	22	2B	06		B8E0	10	00	E1	CD	63	B5	22	5F	EF	
B528	D3	70	21	35	BA	3A	03	BA	27		B708	BA	22	2F	BA	21	00	01	22	08		B8E8	BA	E1	CD	63	B5	22	5D	BA	59	
B530	FE	02	20	05	CD	73	00	18	E2		B710	59	BA	21	FD	B2	22	00	F3	BF		B8F0	FB	F1	C1	D1	E1	C9	C5	01	96	
B538	03	CD	06	00	F1	D3	70	F1	68		B718	FB	3E	FF	32	91	B9	01	02	86		B8F8	00	00	F3	ED	5B	31	BA	2A	00	
B540	D3	31	32	C2	E6	3A	73	BA	3A		B720	00	D1	E1	C9	E5	D5	C5	F5	C6		B900	33	BA	ED	43	31	BA	ED	43	F1	
B548	B7	C8	F1	D3	C2	C9	3A	05	7A		B728	3A	05	BA	B7	28	09	AF	F3	62		B908	33	BA	FB	C1	C9	E5	7B	F3	96	
B550	BA	B7	C0	08	F5	ED	4B	07	72		B730	32	05	BA	CD	53	B5	FB	F1	9F		B910	32	61	BA	22	62	BA	FB	F1	40	
B558	BA	ED	5B	09	BA	CD	0B	B5	5F		B738	C1	D1	E1	C9	E5	D5	C5	F5	99		B918	C9	F5	3E	FF	32	6D	BA	F1	16	
B560	F1	08	C9	E5	B7	ED	42	E1	83		B740	3A	05	0A	B7	20	09	2F	F3	F2		B920	C9	F5	AF	32	6D	BA	F1	C9	59	
B568	F2	FE	B5	60	69	C9	CD	86	17		B748	32	05	0A	CD	53	B5	FB	F1	F1		B928	E5	F3	ED	53	65	BA	22	67	A1	
B570	F5	F8	C8	62	6B	C9	07	07	3E		B750	C1	D1	E1	C9	D5	ED	5B	5F	BF		B930	BA	21	00	00	22	69	BA	22	2B	
B578	CB	08	1F	CB	08	1F	26	00	37		B758	BA	19	E3	ED	5B	5D	BA	19	30		B938	6B	BA	FB	E1	C9	E5	D5	C5	3A	
B580	B7	6F	0F	26	FF	C9	E5	B7	05		B760	EB	E1	C9	D5	ED	5B	5F	BA	E2		B940	F5	3A	91	B9	B7	28	1C	F3	60	
B588	ED	52	E1	C9	7C	BD	28	2A	A9		B768	B7	ED	52	E3	ED	5B	5D	BA	57		B948	CD	4E	B5	3A	0E	EF	6E	FB	E9	
B590	29	29	29	B7	ED	4A	01	00	AF		B770	B7	ED	52	EB	E1	C9	F5	F3	9A		B950	D3	E6	32	0E	FE	21	EA	E7	E3	
B598	00	FA	AB	B5	03	B7	ED	52	A0		B778	CD	8B	B7	4F	06	00	ED	5B	DB		B958	22	00	F3	FB	AF	32	ED	E6	D5	
B5A0	28	05	F2	9C	B5	19	0B	EB	D4		B780	07	BA	2A	09	BA	FB	CD	54	01		B960	36	91	FB	F1	C1	D1	E1	C9	C2	
B5A8	60	69	C9	0B	B7	ED	5A	28	20		B788	B7	F1	C9	3A	17	BA	E6	03	A4		B968	F3	ED	5B	6E	BA	2A	70	BA	D8	
B5B0	F6	FA	AB	B5	B7	ED	52	03	AE		B790	1F	0D	F6	02	C9	C5	F5	CD	7E		B970	FB	C9	E5	D5	C5	F5	79	B7	91	
B5B8	18	ED	50	59	C9	C5	E5	D5	63		B798	63	B7	D5	E5	F3	CD	4E	B5	E6		B978	FA	8C	B9	FE	08	30	0D	F3	A6	
B5C0	2A	31	BA	ED	5B	13	BA	19	B8		B7A0	E1	ED	4B	5B	BA	ED	5B	59	26		B980	F5	CD	4E	B5	F1	32	72	BA	4D	
B5C8	22	31	BA	2A	07	BA	22	0B	A2		B7A8	BA	CD	63	B5	E3	ED	4B	57	70		B988	CD	4E	B5	FB	F1	C1	D1	E1	70	
B5D0	BA	D1	19	ED	4B	57	BA	ED	5F		B7B0	BA	ED	5B	55	BA	CD	63	B5	5D		B990	C9	00	00	5C	FF	FF	41	01	AE	
B5D8	5B	55	BA	CD	63	B5	E5	2A	EB		B7B8	F3	22	07	BA	E1	22	09	BA	0B		B998	65	00	41	01	65	00	00	00	5D	
B5E0	33	BA	ED	5B	15	BA	19	22	D4		B7C0	CD	4E	B5	FB	F1	C1	C9	F3	0B		B9A0	00	00	00	00	00	00	00	00	59	
B5E8	33	BA	2A	09	BA	22	0B	BA	60		B7C8	79	B7	21	00	00	28	10	ED	F5		B9A8	00	00	00	00	00	00	00	00	61	
B5F0	EB	E1	E3	19	ED	4B	5B	BA	BA		B7D0	4B	10	BA	22	1D	BA	ED	5B	EA		B9B0	41	01	65	00	41	01	65	00	BF	
B5F8	ED	5B	59	BA	CD	63	B5	D1	BE	2D	B7D8	21	BA	2A	23	BA	18	0E	ED	84		B9B8	41	01	65	00	41	01	65	00	87	
B600	C1	C9	E5	7E	C5	DD	E1	EB	11		B7E0	4B	19	BA	22	19	BA	ED	5B	F2		B9C0	00	00	00	00	00	00	00	00	D9	
B608	E5	4E	23	46	DD	6E	00	DD	82		B7E8	29	BA	2A	2B	BA	CD	8B	B7	A0		B9C8	00	F8	00	FE	00	D8	00	0C	58	
B610	66	01	E5	E5	23	56	DD	6E	3A		B7F0	FB	CD	54	B7	C9	F3	79	B7	6F		B9D0	00	06	00	03	00	00	00	00	92	
B618	02	DD	66	03	E5	FE	09	28	2A		B7F8	21	00	00	28	10	ED	4B	1F	5F	51	B9D8	00	00	00	00	00	00	00	00	91	
B620	09	E5	DD	E1	DD	6E	00	DD	AA		B800	BA	22	1F	BA	ED	5B	25	BA	94		B9E0	00	00	00	00	70	02	00	00	0B	
B628	66	01	CD	47	B6	DD	E1	DD	AA		B808	BA	27	BA	18	0E	ED	4B	1B	44		B9E8	C0	00	00	00	FF	FF	FF	FF	50	
B630	75	00	DD	74	01	E1	73	23	2A		B810	BA	22	1B	BA	ED	5B	2D	CD	A8		B9F0	00	06	B5	00	08	00	00	00	74	
B638	72	E1	71	23	70	E1	77	23	C0		B818	2A	2F	BA	CD	8B	B7	FB	CD	BA		B9F8	00	00	00	00	FF	41	01	65	57	
B640	B7	36	DD	F5	36	FF	C9	FE	CF		B820	54	B7	C9	E5	D5	C5	F5	D5	F5		BA00	01	07	00	1F	02	15	00	00	37	
B648	13	DD	DD	E0	DD	21	63	B6	BA		B828	ED	5B	5D	BA	B7	ED	52	E3	18		BA08	00	3E	00	00	5C	00	FF	33	4F	
B650	DD	E5	E5	D5	6F	26	00	29	40		B830	B7	ED	52	E3	01	00	00	11	D3		BA10	4C	00	3F	00	00	FF	FF	00	53	
B658	11	66	B6	19	5E	23	56	EB	16		B838	70	02	CD	63	B5	E3	CD	63	5A		BA18	00	01	00	01	00	00	00	00	D4	
B660	D1	E3	C9	DD	E1	C9	80	B6	5D		B840	B5	EB	E1	CD	86	B5	38	01	BA		BA20	00	41	01	65	00	41	01	65	28	
B668	24	B7	3C	B7	76	B7	95	B7	65		B848	EB	44	4D	D5	C5	F3	CD	4E	24		BA28	00	1E	02	15	00	1E	02	15	4C	
B670	C7	B7	F5	B7	23	B8	6D	B8	50		B850	B5	C1	D1	2A	07	BA	CD	63	6A		BA30	B9	09	FF	BC	FF	00	80	00	DD	
B678	C1	B8	8C	B6	F6	B8	80	B9	5D		B858	B5	22	07	BA	ED	53	55	BA	F7		BA38	ED	00	F8	00	FE	00	F0	00	B8	
B680	19	B9	21	B9	28	B9	3D	B9	B9		B860	ED	43	57	BA	CD	4E	B5	FB	24		BA40	98	00	0C	00	06	00	00	02	46	
B688	68	B9	72	B9	C9	E5	D5	3A	47		B868	F1	C1	D1	E1	C9	E5	D5	C5	ED		BA48	51	31	00	71	00	01	37	00	2D	
B690	E8	E6	B7	3E	00	C2	1E	B7	A0		B870	F5	D5	ED	5B	5F	BA	B7	CD	F7		BA50	00	00	00	00	00	70	02	00	7C	
B698	F3	3A	91	B9	B7	28	07	3A	E3		B878	52	E3	B7	ED	52	E3	01	00	3F		BA58	00	C0	00	00	00	00	00	00	D2	
B6A0	05	BA	B7	CC	4E	B5	3A	0E	5A		B880	00	11	C0	00	3A	03	BA	FE	FE		BA60	00	00	06	B5	00	06	00	0C	E7	
B6A8	EF	F6	44	32	0E	EF	D3	E6	2F		B888	02	20	03	11	00	01	CD	63	27		BA68	00	00	00	00	F8	FF	FF	41	01	5A
B6B0	3E	92	D3	21	D3	21	3E	52	AE		B890	B5	E3	CD	63	B5	EB	E1	CD	5E		BA70	65	00	07	01	FF	FF	FF	FF	93	
B6B8	D3	21	00	00	00																											

●リスト4 マシン語ルーチン

AAB0	F3	D3	5C	CD	B4	BA	D3	5D	E7	BBF0	CB	4F	20	2C	18	31	7E	CB	A3	BD40	FA	B9	F3	21	3E	F2	DD	2A	9C		
BAA8	CD	B4	BA	D3	5E	CD	B4	BA	09	BBF8	7F	2F	33	18	38	7E	CB	77	8D	2F	BD48	FA	B9	08	C5	06	02	D3	67		
BAB0	D3	5F	BA	C9	21	5E	D6	E5	9A	BC00	20	3A	18	3F	7E	CB	67	20	48	BD50	5F	DD	7E	0D	D3	5C	77	DD	4A		
BAB8	11	58	00	3E	01	06	81	77	10	BC08	41	18	46	7E	CB	67	20	48	7B	BD58	23	D3	5F	DD	7E	0D	D3	5D	F5		
BAC0	19	10	FC	E1	23	E5	11	30	C9	BC10	18	4D	7E	CB	57	20	4F	18	58	BD60	77	DD	D3	5F	DD	7E	0D	21			
BAC8	00	3E	01	06	81	C5	06	20	33	BC18	54	7E	CB	57	20	57	18	5D	BA	BD68	D3	5E	77	DD	23	D3	10	DF	DF		
BAD0	77	23	10	FC	19	C1	10	F5	0F	BC20	7E	CB	47	20	60	18	66	7E	E8	BD70	11	4E	00	19	C1	10	D5	D3	1E		
BAD8	E1	11	60	02	3E	FF	06	11	3A	BC28	CB	47	20	69	18	6F	3E	FF	43	BD78	5F	FB	C9	F3	D3	5C	CD	91	D8		
BAE0	C5	06	20	77	23	10	FC	19	44	BC30	CD	A5	BC	18	AC	3E	F1	CD	DA	BD80	BD	D3	5D	CD	91	BD	D3	5E	76		
BAE8	C1	10	F5	C9	00	00	00	00	00	31	BC38	A5	BC	18	A5	3E	1F	CD	A5	E1	BD88	CD	91	BD	D3	5F	FB	C3	31	81	
BAF0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	AA	BC40	BC	18	9E	3E	11	CD	A5	BC	E8	BD90	BB	DD	21	26	E8	06	10	C5	EF	
BAF8	00	00	00	00	C3	2C	25	26	E8	74	BC48	18	97	3E	FF	CD	A5	BC	18	36	BD98	DD	7E	00	CB	27	DD	77	00	F6	
BB00	F3	2A	FC	BA	DD	2A	FE	BA	4D	2A	BC50	97	3E	F1	CD	A5	BC	18	90	A8	BDA0	38	06	AF	32	DD	BD	18	05	33	
BB08	11	4C	00	06	10	C5	06	04	05	BC	BC58	3E	1F	CD	A5	BC	18	89	3E	7E	BDA8	3E	FF	32	DD	BD	06	03	DD	54	
BB10	D3	5C	7E	DD	77	00	D3	5D	FC	01	BC60	11	CD	A5	BC	18	82	3E	FF	32	BDB0	23	DD	7E	00	CB	27	DD	77	31	
BB18	7E	DD	77	00	D3	5E	7E	DD	31	02	BC68	CD	A5	BC	18	82	3E	F1	CD	E8	BDB8	00	30	08	DD	7E	FF	CB	7	99	
BB20	77	00	23	DD	77	00	E9	19	47	07	BC70	A5	BC	C3	EF	BB	3E	1F	CD	24	BDC0	DD	77	FF	10	EA	3A	CD	BD	9E	
BB28	DD	19	C1	10	E0	D3	5F	FB	67	08	BC78	A5	BC	C3	EF	BB	3E	11	CD	1E	BDC8	FE	00	28	08	DD	7E	00	CB	D9	
BB30	C9	21	26	E8	DD	21	AF	D6	66	09	BC80	A5	BC	C3	EF	BB	3E	FF	CD	14	BDD0	C7	DD	77	00	11	4D	00	DD	E3	
BB38	F3	06	10	C5	06	04	D3	5C	FA	10	BC88	A5	BC	DD	E1	C9	3E	F1	CD	28	BDD8	19	C1	10	BB	C9	00	F3	D3	C9	
BB40	CD	65	BB	D3	5D	CD	65	BB	05	0A	BC90	A5	BC	DD	E1	C9	3E	1F	CD	5E	BDE0	5C	CD	F4	BD	D3	5D	CD	F4	68	
BB48	D3	5E	CD	65	BB	23	11	08	5D	0B	BC98	A5	BC	DD	E1	C9	3E	11	CD	58	BDE8	BD	D3	5E	CD	F4	BD	D3	5F	43	
BB50	00	DD	19	10	E9	11	4C	00	57	0C	BCA0	A5	BC	DD	E1	C9	DD	E5	C5	CB	BDF0	FB	C3	31	BB	DD	21	29	E8	66	
BB58	19	11	60	02	DD	19	C1	10	66	0D	BCA8	06	D3	DD	77	00	11	58	00	22	BDF8	06	10	C5	DD	7E	00	CB	3F	51	A9
BB60	DA	D3	5F	FB	C9	DD	E5	C5	72	0C	BCB0	DD	19	10	F6	C1	DD	E1	DD	C4	BE00	DD	77	00	38	06	AF	32	40	71	
BB68	06	08	3E	7F	32	84	BB	CD	2C	0B	BCB8	23	C9	21	00	C7	DD	21	00	46	BE08	BE	18	05	3E	FF	32	40	BE	0E	
BB70	82	BB	3A	84	BB	D6	08	32	F1	0C	BCC0	CE	F3	06	14	C5	E5	06	08	0F	BE10	06	03	DD	2B	DD	77	00	CB	05	
BB78	84	BB	DD	23	10	F1	C1	DD	11	0B	BCC8	C5	06	02	D3	5C	7E	D3	5F	30	BE18	3F	DD	77	00	38	08	DD	7E	FC	
BB80	E1	C9	7E	CB	F3	20	02	18	A7	0C	BCD0	DD	77	00	DD	23	D3	5D	7E	8E	BE20	01	CB	FF	DD	77	01	10	EA	F8	
BB88	04	3E	FF	18	04	3E	01	18	F7	0C	BCD8	D3	5F	DD	77	00	DD	23	D3	ED	BE28	3A	40	BE	FE	00	28	DD	DD	29	
BB90	00	DD	E5	C5	06	07	DD	77	33	0C	BCE0	5E	7E	D3	5F	DD	77	00	DD	DB	BE30	7E	00	CB	FF	DD	77	00	11	9B	
BB98	00	11	50	00	DD	19	10	F6	0B	0C	BCE8	23	23	10	DF	11	4E	00	19	51	BE38	53	00	DD	19	C1	10	BB	C9	94	
BBA0	C1	DD	E1	C9	21	20	D9	DD	9F	0C	BCF0	C1	10	D5	E1	11	02	00	19	2F	BE40	00	F3	D3	5C	DD	57	BE	D3	05	
BBA8	21	81	D6	F3	06	20	C5	06	BF	0C	BCF8	C1	10	C9	FB	C9	21	00	FC	25	AA	BE48	5D	CD	57	BE	D3	5E	CD	9A	
BBB0	08	D3	5C	CD	D8	BB	D3	5D	32	0C	BD00	DD	21	00	CE	F3	06	14	C5	5B	BE50	BE	D3	5F	FB	C3	31	BB	DD	85	
BBB8	CD	D8	BB	D3	5E	CD	D8	BB	64	0C	BD08	E5	06	08	C5	06	02	D3	5F	87	BE58	21	26	E8	06	14	CS	DD	E5	DE	
BBC0	11	04	00	DD	19	23	10	E9	A2	0C	BD10	DD	7E	00	D3	5C	77	DD	23	CE	BE60	DD	7E	00	32	83	BE	06	0F	01	
BBC8	11	48	00	19	11	20	01	DD	04	0C	BD18	D3	5F	DD	7E	00	D3	5D	77	09	BE68	11	50	00	DD	19	DD	7E	00	D8	
BBD0	19	C1	10	DA	D3	5F	FB	C9	45	0C	BD20	5E	23	D3	5F	DD	7E	00	D3	30	BE70	DD	77	00	10	F3	3A	83	BE	09	
BBD8	DD	E5	7E	CB	F7	20	17	18	6C	0C	BD28	DD	77	D3	23	10	DF	11	DD	0B	BE78	DD	77	00	DD	E1	DD	23	C1	B0	
BBE0	1C	7E	CB	6F	20	1E	18	23	E8	0C	BD30	4E	00	19	C1	D5	E1	11	EC	0B	BE80	10	DB	C9	00	F3	D3	5C	DD	C1	
BBE8	7E	CB	5F	20	25	18	2A	7E	50	0C	BD38	02	00	19	C1	10	C9	D3	5F	CD	BE88	9A	BE	D3	5D	CD	9A	BE	D3	C6	


```
BE90 5E CD 9A BE D3 5F FB C3 C1
BE98 31 BB 21 D6 EC 06 04 C5 F4
BEA0 E5 7E 32 83 BE 06 0F E5 2E
BEA8 11 50 00 B7 ED 52 7E D1 0C
BEB0 12 10 F4 3A 83 BE 77 E1 57
BEB8 23 C1 10 E3 C9 F3 D3 5C 38
BEC0 CD D1 BE D3 5D CD D1 BE 66
BEC8 D3 5E CD D1 BE D3 5F FB 40
BED0 C9 21 26 E8 06 10 C5 06 67
BED8 04 C5 06 08 7E 0E 00 CB C4
BEE0 27 38 06 CB 39 CB B9 18 A3
```

```
BEE8 04 CB 39 CB F9 10 F0 71 E3
BEF0 23 C1 10 E5 11 4C 00 19 FD
BEF8 C1 10 DB 18 00 DD 21 29 A1 66
BF00 E8 21 26 E8 06 10 DD 7E 47
BF08 00 4E DD 71 00 77 23 DD DA
BF10 7E FF 4E DD 71 FF 77 2B 89
BF18 11 50 00 19 DD 19 10 E6 3D
BF20 C9 DD 21 2B D9 21 24 D9 C8
BF28 06 20 DD 7E 00 4E DD 71 04
BF30 00 77 23 DD 7E FF 4E DD 0E
BF38 71 FF 77 23 DD 7E FE 4E A8
```

```
BF40 DD 71 FE 77 23 DD 7E FD 3D
BF48 4E DD 71 FD 77 11 4D 00 75
BF50 19 11 50 00 DD 19 10 D2 61
BF58 C9 F3 D3 5C CD 6D BF D3 CE
BF60 5D CD 6D BF D3 5E CD 6D E0
BF68 BF D3 5F FB C9 DD 21 24 FE
BF70 D9 21 D4 E2 06 08 DD E5 AF
BF78 E5 C5 06 10 DD 7E 00 4E A0
BF80 DD 71 00 77 11 50 00 DD 42
BF88 19 B7 ED 52 10 EE C1 E1 F6
BF90 DD E1 23 DD 23 10 DF C9 E8
```

●リスト5 サンプルプログラム

```
40 'PATTERN EDITOR PUT SAMPLE ROUTINE
50 ' COPYRIGHT 1985.11/21 AKIO.ONO
100 NEW CMD
110 CLEAR,&HBEFF:WIDTH 80,25:CONSOLE,,0,1:SCREEN 0
,0:CLS 3
120 *PALLET
130 A=&HC2F0
140 FOR I=0 TO 7
150 B=PEEK(A):C=PEEK(A+1)
160 PL(I)=B*256+C:CMD PAL I,PL(I):A=A+2
170 NEXT I
180 DEF USR=&HBF00
190 NO=5:X=0:Y=20
200 POKE &HBFDD,NO:POKE &HBFFE,X:POKE &HBFFF,Y
210 DUMMY=USR(0)
220 *LOOP1
230 A=INP(0)
240 IF A=191 AND X<76 THEN *RIGHT
250 GOTO *LOOP1
260 *RIGHT
270 DUMMY=USR(0):NO=4:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
280 DUMMY=USR(0):NO=3:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
```

```
290 DUMMY=USR(0):NO=2:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
300 DUMMY=USR(0):NO=1:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
310 *LOOP2
320 A=INP(0)
330 IF A<>191 OR X>76 THEN *BACK
340 DUMMY=USR(0):NO=5:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 40:NEXT I
350 DUMMY=USR(0):NO=6:POKE &HBFDD,NO:X=X+1:POKE &
HBFFE,X:DUMMY=USR(0):FOR I=0 TO 40:NEXT I
360 GOTO *LOOP2
370 *BACK
380 DUMMY=USR(0):NO=1:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
390 DUMMY=USR(0):NO=2:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
400 DUMMY=USR(0):NO=3:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
410 DUMMY=USR(0):NO=4:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
420 DUMMY=USR(0):NO=5:POKE &HBFDD,NO:DUMMY=USR(0):
FOR I=0 TO 20:NEXT
430 GOTO *LOOP1
```

●リスト6 64×32ドット用キャラクター描画ルーチン

```
BF00 3A FD BF 21 00 C3 11 00 AA
BF08 03 FE 0A D0 FE 00 28 04 CC
BF10 19 3D 18 F8 E5 21 00 C0 FB
BF18 11 40 01 3A FF BF FE 2B 4A
BF20 D0 FE 00 28 04 19 3D 18 47
```

```
BF28 F8 3A FE BF FE 49 D0 5F 4C
BF30 16 00 19 D1 F3 06 20 C5 CD
BF38 06 00 1A D3 5C 4E A9 77 BC
BF40 D3 5F 13 1A D3 5D 4E A9 85
BF48 77 D3 5F 13 1A D3 5E 4E 5C
```

```
BF50 A9 77 D3 5F 13 23 10 E2 89
BF58 D5 11 48 00 19 D1 C1 10 04
BF60 D6 FB C9 BF D3 5E CD 6D E3
```

●リスト7 32×16ドット用キャラクター描画ルーチン

```
BF00 3A FD BF 21 00 C3 11 C0 6A
BF08 00 FE 28 D0 FE 00 28 04 E7
BF10 19 3D 18 F8 E5 21 00 C0 FB
BF18 11 40 01 3A FF BF FE 2F 4E
BF20 D0 FE 00 28 04 19 3D 18 47
```

```
BF28 F8 3A FE BF FE 4D D0 5F 50
BF30 16 00 19 D1 F3 06 10 C5 BD
BF38 06 04 1A D3 5C 4E A9 77 B8
BF40 D3 5F 13 1A D3 5D 4E A9 85
BF48 77 D3 5F 13 1A D3 5E 4E 5C
```

```
BF50 A9 77 D3 5F 13 23 10 E2 89
BF58 D5 11 4C 00 19 D1 C1 10 04
BF60 D6 FB C9 BF D3 5E CD 6D E3
```

●リスト8 サンプルデータ

```
C2F0 01 03 00 00 00 38 00 D3 C1
C2F8 01 68 01 65 01 F8 01 FF 82 D7
C300 03 FE 0A D0 FE 00 28 04 C3
C308 00 3F 1F 00 F0 E0 00 00 F9
C310 00 00 00 00 00 00 00 00 DE
C318 00 00 00 00 00 03 00 DE
C320 00 FF DE 41 FF 00 FE 00 EB
C328 00 00 00 00 00 00 00 00 EB
C330 00 00 00 00 00 0F 04 06
C338 01 FF D8 47 FF 00 FC F0 05
C340 C0 20 00 00 00 00 00 E3
C348 00 00 00 00 00 1F 01 2B
C350 06 FF DC C3 FF 07 E0 F8 95
C358 90 70 00 00 00 00 00 1B
C360 00 00 00 00 00 3F 03 65
C368 00 FF DF C0 FF 3F 0F 8C
C370 30 F0 00 00 00 00 00 53
C378 00 00 00 00 00 3F 03 7D
C380 0D FF EF E0 FF F8 07 F8 14
C388 70 F0 00 00 00 00 00 AB
C390 00 00 00 00 00 3F 10 A2
C398 07 FF F7 70 FF C0 3F 8E
C3A0 F0 F0 00 00 00 00 00 B3
C3A8 00 00 00 00 00 3F 08 42
C3B0 03 FE 0D E0 00 FF 0F 18 87
C3B8 E0 C0 00 00 00 00 00 1B
C3C0 00 00 00 00 00 1F 04 A6
C3C8 00 FE 1D 00 AA 55 00 B0 55
C3D0 40 00 00 00 00 00 00 D3
C3D8 00 00 00 00 00 0F 03 AD
C3E0 00 FF BF 00 FF C0 3F F0 4F
C3E8 E0 E0 00 00 00 00 00 6B
C3F0 00 00 00 00 00 00 07 0A
C3F8 00 FF 1F 00 FF F8 07 F0 C7 EC
C400 60 E0 00 00 00 00 00 04
C408 00 00 00 00 00 00 01 00 BD
C410 00 FF E0 00 FF 3E 01 E0 D1
C418 40 C0 00 00 00 00 00 DC
C420 00 00 00 00 00 00 01 E5
C428 00 FF 03 00 FF C0 00 8D 2D
C430 00 00 00 00 00 00 00 F4
C438 00 00 00 00 00 00 01 FD
C440 00 FF 78 02 FF C7 3F E0 62
C448 C0 C0 00 00 00 00 00 8C
```

```
C450 00 00 00 00 00 00 07 01 1C
C458 00 FF F1 04 FF 83 7F F0 01
C460 E0 E0 00 00 00 00 00 E4
C468 00 00 00 00 00 00 0F 04 3F
C470 00 FF 02 02 FF C1 3F F0 26
C478 E0 E0 00 00 00 00 00 FC
C480 00 00 00 00 00 0F 06 59
C488 00 FF F2 0E FF E0 1F F0 39
C490 E0 E0 00 00 00 00 00 14
C498 00 00 00 00 00 0F 06 71
C4A0 00 FF 00 00 FF F0 E0 41
C4A8 C0 00 00 00 00 00 00 2C
C4B0 00 00 00 00 00 00 07 7D
C4B8 00 FF F2 0E FF 00 C0 3A
C4C0 00 00 00 00 00 00 00 84
C4C8 00 00 00 00 00 07 02 95
C4D0 00 FF F2 0E FF E3 1F C0 54
C4D8 80 80 00 00 00 00 00 9C
C4E0 00 00 00 00 00 03 01 A8
C4E8 00 FF 00 00 FF 00 00 2A
C4F0 00 00 00 00 00 00 00 B4
C4F8 00 00 00 00 00 0F 07 D2 6D
C500 00 FF 79 07 FF 47 3F C0 89
C508 00 00 00 00 00 00 00 CD
C510 00 00 00 00 00 00 1F 0F 03
C518 00 FF 39 87 FF 63 1F C0 DD
C520 00 00 00 00 00 00 00 E5
C528 00 00 00 00 00 3F 18 44
C530 04 FF 00 00 FF E3 1F E0 D9
C538 40 40 00 00 00 00 00 7D
C540 00 00 00 00 00 3D 00 42
C548 00 FF E7 00 FF E3 1F E0 D4
C550 40 40 00 00 00 00 00 95
C558 00 00 00 00 00 0F 07 33
C560 00 FF F7 00 FF E3 1F C0 DC
C568 00 00 00 00 00 00 00 2D
C570 00 00 00 00 00 7F 3F F3
C578 00 FF F0 00 FF 00 00 2B
C580 00 00 00 00 00 00 00 45
C588 00 00 00 00 00 3F 1F AB
C590 00 FF F7 00 FF E3 1F 00 CC
C598 00 00 00 00 00 00 00 5D
C5A0 00 00 00 00 00 0F 07 B7
C5A8 00 FF F7 00 FF E3 1F 00 E4
```

```
C5B0 00 00 00 00 00 00 00 75
C5B8 00 00 00 1F 00 00 FF 01 9C
C5C0 00 FF F7 00 FF E3 1F 00 FC
C5C8 00 00 00 00 00 00 00 8D
C5D0 07 00 00 FF 00 00 FF 00 9A
C5D8 00 FF 77 00 FF F9 07 F0 02
C5E0 E0 E0 00 00 00 00 00 65
C5E8 00 00 00 FF 00 00 FF 00 AB
C5F0 00 FF 87 00 FF FF 00 F0 A9
C5F8 E0 00 00 00 00 00 00 9D 9E
C600 00 00 00 00 00 00 00 C6
C608 00 00 00 00 00 00 00 CE
C610 00 00 00 00 00 00 00 D6
C618 00 00 00 00 00 00 00 DE
C620 00 3F 1F 00 F0 E0 00 14
C628 00 00 00 00 00 00 00 EE
C630 00 00 00 00 00 00 03 00 F9
C638 00 FF DE 41 FF 00 FE 00 19
C640 00 00 00 00 00 00 00 06
C648 00 00 00 00 00 00 0F 04 21
C650 01 FF D8 47 FF 00 FC F0 20
C658 C0 20 00 00 00 00 00 FE
C660 00 00 00 00 00 00 1F 01 46
C668 06 FF DC C3 FF 07 E0 F8 B0
C670 90 70 00 00 00 00 00 36
C678 00 00 00 00 00 3F 03 80
C680 0D FF DF C0 FF 3F 00 F8 27
C688 30 F0 00 00 00 00 00 6E
C690 00 00 00 00 00 3F 03 98
C698 0D FF EF E0 FF F8 07 F8 9F
C6A0 70 F0 00 00 00 00 00 C6
C6A8 00 00 00 00 00 3F 10 BD
C6B0 07 FF F7 70 FF C0 3F F8 D9
C6B8 F0 F0 00 00 00 00 00 5E
C6C0 00 00 00 00 00 3F 08 CD
C6C8 03 FE 0D E0 00 FF 0F 18 A2
C6D0 E0 C0 00 00 00 00 00 36
C6D8 00 00 00 00 00 1F 04 C1
C6E0 00 FE 1D 00 AA 55 00 B0 70
C6E8 40 00 00 00 00 00 00 EE
C6F0 00 00 00 00 00 00 0F 03 C8
C6F8 00 FF BF 00 FF C0 3F F0 6A 19
C700 E0 E0 00 00 00 00 00 87
C708 00 00 00 00 00 00 07 00 D6
```


C710	00	FF	1F	00	FF	F8	07	F0	E3	CA70	00	FF	F1	04	FF	83	7F	F0	1F	CDD0	00	FF	F2	0E	FF	E3	1F	C0	5D
C718	60	E0	00	00	00	00	00	00	1F	CA78	E0	E0	00	00	00	00	00	00	02	CDD8	80	80	00	00	00	00	00	00	A5
C720	00	00	00	00	00	00	00	01	E8	CA80	00	00	00	00	00	00	0F	06	5F	CDE0	00	00	00	00	00	03	01	B1	
C728	00	FF	E0	00	FF	3E	01	E0	EC	CA88	00	FF	02	0A	FF	C1	3F	F0	4C	CDE8	00	FF	00	00	FF	00	00	33	
C730	40	C0	00	00	00	00	00	00	F7	CA90	E0	E0	00	00	00	00	00	00	1A	CDF0	00	00	00	00	00	00	00	BD	
C738	00	00	00	00	00	00	01	00	00	CA98	00	00	00	00	00	00	0F	06	77	CFD8	00	00	00	00	00	00	07	DB	
C740	00	FF	03	00	FF	C0	80	80	48	CAA0	00	FF	62	1E	FF	60	1F	F0	57	CE00	00	FF	79	07	FF	47	3F	C0	
C748	00	00	00	00	00	00	00	00	0F	CAA8	E0	E0	00	00	00	00	00	00	32	CE08	00	00	00	00	00	00	00	D6	
C750	00	00	00	00	00	00	01	00	18	CAB0	00	00	00	00	00	00	0F	07	90	CE10	00	00	00	00	00	00	1F	0C	
C758	00	FF	78	02	FF	87	7F	E0	7D	CAB8	00	FF	00	00	FF	7F	00	F0	EF	CE18	00	FF	39	87	FF	63	1F	C0	
C760	C0	C0	00	00	00	00	00	00	A7	CAC0	E0	00	00	00	00	00	00	00	00	6A	CE20	80	80	00	00	00	00	EE	
C768	00	00	F0	00	00	00	07	01	37	CAC8	00	00	00	00	00	00	07	03	9C	CE28	00	00	00	00	00	00	3F	18	
C770	00	FF	F0	05	FF	83	7F	F0	1C	CAD0	00	FF	B1	0F	FF	80	80	C0	18	CE30	04	FF	00	00	FF	E3	1F	E0	
C778	E0	E0	00	00	00	00	00	00	FF	CAD8	00	00	00	00	00	00	00	00	A2	CE38	C0	C0	00	00	00	00	00	86	
C780	00	00	00	00	00	00	00	0F	5C	CAE0	00	00	00	00	00	00	07	03	B4	CE40	00	00	00	00	00	00	0C	00	
C788	00	FF	01	0B	FF	81	BF	F0	89	CAE8	00	FF	B9	07	FF	B3	8F	C0	72	CE48	00	7F	1F	00	FF	F1	0F	E0	
C790	E0	E0	00	00	00	00	00	00	17	CAF0	80	80	00	00	00	00	00	00	00	BA	CE50	C0	C0	00	00	00	00	00	
C798	00	00	00	00	00	00	0F	07	75	CAF8	00	00	00	00	00	03	01	C6	29	CE58	00	00	00	00	00	03	01	2A	
C7A0	00	FF	3E	00	FF	00	1F	F0	B2	CB00	00	FF	80	00	FF	00	00	C0	09	CE60	00	FF	E7	00	FF	FF	C0	D2	
C7A8	E0	E0	00	00	00	00	00	00	2F	CB08	00	00	00	00	00	00	00	00	D3	CE68	00	00	00	00	00	00	00	36	
C7B0	00	00	00	00	00	00	0F	07	8D	CB10	00	00	00	00	00	00	0F	07	F1	CE70	00	00	00	00	00	00	1F	0F	
C7B8	00	FF	C0	01	FF	C7	C0	F0	B5	CB18	00	FF	D8	07	FF	DF	C0	E0	3F	CE78	00	FF	F9	00	FF	F8	00	F5	
C7C0	E0	00	00	00	00	00	00	00	67	CB20	40	40	00	00	00	00	00	00	00	6B	CE80	00	00	00	00	00	00	00	4E
C7C8	00	00	00	00	00	00	07	03	99	CB28	00	00	00	00	00	00	1F	0F	21	CE88	00	00	00	00	00	00	0F	07	
C7D0	00	FF	CE	01	FF	60	E0	C0	64	CB30	00	FF	0C	83	FF	DC	C1	F0	15	CE90	00	FF	FE	00	FF	81	07	C0	
C7D8	00	00	00	00	00	00	00	00	9F	CB38	60	E0	00	00	00	00	00	00	43	CE98	80	80	00	00	00	00	00	66	
C7E0	00	00	00	00	00	00	07	03	B1	CB40	00	00	00	00	00	00	3F	18	62	CEA0	00	00	00	00	00	00	07	03	
C7E8	00	FF	EE	00	FF	03	07	C0	65	CB48	04	FF	60	00	FF	3B	00	F8	A8	CEA8	00	FF	FE	00	FF	71	0F	C0	
C7F0	80	80	00	00	00	00	00	00	B7	CB50	30	F0	00	00	00	00	00	00	3B	CEB0	80	80	00	00	00	00	00	7E	
C7F8	00	00	00	00	00	00	03	01	A3	CB58	00	00	00	01	00	00	FF	C1	E4	CEB8	00	00	00	0F	00	00	FF	01	
C800	00	FF	F1	00	FF	38	F8	C0	A7	CB60	00	FF	FF	00	FF	F7	00	FC	1B	CEC0	00	FF	F8	00	FF	F1	0F	C0	
C808	00	00	00	00	00	00	00	00	D0	CB68	98	78	00	00	00	00	00	00	43	CEC8	80	80	00	00	00	00	00	96	
C810	00	00	00	00	00	00	0F	07	EE	CB70	00	00	00	01	00	00	FF	FC	37	CED0	03	00	00	FF	00	FF	01	A0	
C818	00	FF	E9	00	FF	9B	78	F0	CA	CB78	00	FF	FF	00	FF	DC	00	FC	18	CED8	00	FF	F1	00	FF	F1	0F	F0	
C820	60	60	00	00	00	00	00	00	A8	CB80	00	00	00	00	00	00	00	00	4B	CEE0	E0	E0	00	00	00	00	00	6E	
C828	00	00	00	00	00	00	1F	0F	1E	CB88	00	00	00	01	00	00	FF	FF	52	CEE8	00	00	00	7F	00	00	FF	00	
C830	00	FF	1E	80	FF	06	00	FE	98	CB90	00	FF	7F	00	BF	03	00	FC	97	CEF0	00	FF	F1	00	FF	F0	0F	A4	
C838	38	F8	00	00	00	00	00	00	3F	CB98	98	78	00	00	00	00	00	00	73	CEF8	00	F0	00	00	00	00	00	00	
C840	00	00	00	00	00	00	3F	18	5F	CBA0	00	00	00	01	00	00	FF	FF	6A	CF00	00	00	00	00	00	00	00	CF	
C848	04	FF	7F	00	FF	F9	00	FF	89	CBA8	00	FC	98	00	1F	0F	00	FC	31	CF08	00	00	00	00	00	00	00	D7	
C850	86	76	00	00	00	00	00	00	14	CB80	98	78	00	00	00	00	00	00	8B	CF10	00	00	00	00	00	00	00	DF	
C858	00	00	00	00	00	00	3F	02	61	CB88	00	00	00	7F	00	00	FF	FC	FD	CF18	00	00	00	00	00	00	00	E7	
C860	00	FF	FF	00	FF	C7	00	FF	EB	CB90	00	FF	00	00	FF	0F	00	FC	94	CF20	00	3F	1F	00	F0	E0	00	1D	
C868	87	0F	9C	18	18	00	00	00	92	CB98	98	78	00	00	00	00	00	00	A3	CF28	00	00	00	00	00	00	00	F7	
C870	00	00	00	00	00	00	1F	0F	66	CBD0	07	00	00	FF	00	00	FF	F8	98	CF30	00	00	00	00	00	00	03	00	
C878	00	FF	0F	00	FF	1E	00	FF	6A	CBD8	00	FF	00	00	FF	1F	00	FF	BF	CF38	00	FF	DE	41	FF	00	FE	00	
C880	71	0F	FC	F8	F8	00	00	00	B4	CBE0	9F	7F	80	00	00	00	00	00	49	CF40	00	00	00	00	00	00	00	0F	
C888	00	00	00	00	00	00	7F	3F	0E	CBE8	00	00	00	7F	00	00	FF	7C	AD	CF48	00	00	00	00	00	00	0F	2A	
C890	00	FF	F0	00	03	01	00	FF	4A	CBF0	00	FF	00	00	FF	1F	00	FF	D7	CF50	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	
C898	FC	03	FC	00	F8	00	00	00	53	CBF8	80	7F	C0	00	80	00	00	00	02	0D	CF58	C0	20	00	00	00	00	07	
C8A0	00	00	00	01	00	00	FF	FF	67	CC00	00	00	00	00	00	00	00	00	CC	CF60	00	00	00	00	00	00	1F	01	
C8A8	00	F8	F0	00	00	00	00	FF	57	CC08	00	3F	1F	00	F0	E0	00	00	02	CF68	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8	
C8B0	7F	00	F0	00	E0	00	00	00	C7	CC10	00	00	00	00	00	00	00	00	DC	CF70	90	70	00	00	00	00	00	3F	
C8B8	00	00	00	7F	00	00	FF	7F	7D	CC18	00	00	00	00	00	03	00	00	E7	CF78	00	00	00	00	00	00	00	3F	
C8C0	00	FF	E0	00	FF	00	00	00	65	CC20	00	FF	DE	41	FF	00	FE	00	07	CF80	0D	FF	DF	C0	FF	3F	00	F8	
C8C8	1F	00	C0	00	00	00	00	00	6F	CC28	00	00	00	00	00	00	00	00	F4	CF88	30	F0	00	00	00	00	00	77	
C8D0	07	00	00	FF	00	00	FF	0F	AC	CC30	00	00	00	00	00	00	0F	04	0F	CF90	00	00	00	00	00	00	00	03	
C8D8	00	FF	F8	00	FF	00	00	FF	95	CC38	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	0E	CF98	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8	
C8E0	0E	00	F0	00	00	00	00	00	A6	CC40	C0	20	00	00	00	00	00	00	EC	CAF0	70	F0	00	00	00	00	00	00	
C8E8	00	00	00	7F	00	00	FF	03	B1	CC48	00	FF	00	00	00	1F	01	34	34	CAF8	00	00	00	00	00	00	3F	18</	

D138	00	FF	4F	00	FF	F8	07	F8	45	D488	00	00	00	00	00	FF	FE	5A		D7E9	E0	E0	00	00	00	00	00	77	
D138	70	F0	00	00	00	00	00	69		D490	00	F0	70	00	3F	3D	00	FC	3C		D7E8	00	00	00	FF	00	FF	00	BD
D140	00	00	00	00	00	00	3F	18	68	D498	98	78	00	00	00	00	00	00	7C		D7F0	00	FF	07	00	FF	00	F0	BB
D148	04	FF	1F	00	FF	FF	00	FC	35	D4A0	00	00	00	01	00	00	FF	FF	73		D7F8	E0	00	00	00	00	00	00	AF
D150	00	E0	00	00	00	00	00	00	81	D4A8	00	C0	00	00	1F	1B	00	FC	72		D800	00	00	00	00	00	00	00	00
D158	00	00	00	00	00	00	7F	00	A8	D4B0	98	78	00	00	00	00	00	00	94		D808	00	00	00	00	00	00	00	00
D160	00	FF	63	00	FF	FF	00	FE	8F	D4B8	00	00	00	7F	00	00	FF	FC	06		D810	00	00	00	00	00	00	00	00
D168	84	1C	00	00	00	00	00	00	09	D4C0	00	FF	00	00	00	00	00	FC	9D		D818	00	00	00	00	00	00	00	00
D170	00	00	00	00	00	00	1F	0E	6E	D4C8	98	78	00	00	00	00	00	00	AC		D822	00	3F	1F	00	F0	E0	00	26
D178	00	FF	F8	00	FF	FE	00	FF	4C	D4D0	07	00	00	FF	00	00	FF	F8	A1		D828	00	00	00	00	00	00	00	00
D180	72	0E	FC	E0	F8	E0	00	00	A5	D4D8	00	FF	00	00	CF	1F	00	FF	C8		D830	00	00	00	00	00	00	03	00
D188	00	00	00	00	00	00	FF	7F	D7	D4E0	9F	7F	00	00	00	00	00	00	5A		D838	00	FF	DE	41	FF	00	FE	2B
D190	00	FC	38	00	1F	05	00	FF	B8	D4E8	00	00	00	7F	00	00	FF	00	32		D840	00	00	00	00	00	00	00	18
D198	F9	07	FC	80	F8	00	00	00	DD	D4F0	00	FF	00	00	FF	1F	00	FF	E0		D848	00	00	00	00	00	00	0F	34
D1A0	00	00	00	00	00	00	FF	7F	EF	D4F8	00	F0	70	C0	00	00	00	00	0B	78	D850	01	FF	D8	47	FF	FC	F0	32
D1A8	00	F0	80	00	07	00	00	FF	EF	D500	00	00	00	00	00	00	00	00	D5		D858	C0	20	00	00	00	00	00	10
D1B0	FC	03	F0	00	E0	00	00	00	50	D508	00	3F	1F	00	F0	E0	00	00	00		D860	00	00	00	00	00	00	1F	01
D1B8	00	00	00	7F	00	00	FF	7F	86	D510	00	00	00	00	00	00	00	00	E5		D868	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8
D1C0	00	FF	00	00	FB	00	00	FF	8A	D518	00	00	00	00	00	03	00	F0		D870	90	70	00	00	00	00	00	00	
D1C8	7E	01	C0	00	80	00	00	00	58	D520	00	FF	DE	41	FF	00	FE	00	10		D878	00	FF	00	00	00	00	00	3F
D1D0	07	00	00	FF	00	FF	3F	FE	55	D528	00	00	00	00	00	00	00	00	FD		D880	0D	FF	DF	C0	FF	3F	00	F8
D1D8	00	FF	80	00	FF	00	00	FF	26	D530	00	00	00	00	00	0F	04	18		D888	30	F0	00	00	00	00	00	00	
D1E0	3E	00	F0	00	00	00	00	00	DF	D538	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	17		D890	00	00	00	00	00	00	3F	03
D1E8	00	00	7F	00	00	FF	00	FF	37	D540	C0	20	00	00	00	00	00	00	F5		D898	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8
D1F0	00	FF	00	00	FF	00	00	FF	BE	D548	00	00	00	00	00	1F	01	3D		D8A0	70	F0	00	00	00	00	00	00	
D1F8	18	00	FC	00	00	00	00	00	DD	D550	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8	A7		D8A8	00	FF	00	00	00	00	3F	10
D200	00	00	00	00	00	00	00	00	D2	D558	90	70	00	00	00	00	00	00	2D		D8B0	07	FF	F7	70	FF	C0	3F	F8
D208	00	00	00	00	00	00	00	00	DA	D560	00	00	00	00	00	00	3F	03	77		D8B8	F0	F0	00	00	00	00	00	70
D210	00	00	00	00	00	00	00	00	E2	D568	0D	FF	DF	C0	FF	3F	00	F8	1E		D8C0	00	00	00	00	00	00	3F	08
D218	00	00	00	00	00	00	00	00	EA	D570	30	F0	00	00	00	00	00	00	65		D8C8	03	FE	0D	E0	00	FF	0F	18
D220	00	3F	1F	00	F0	E0	00	00	20	D578	00	00	00	00	00	00	3F	03	8F		D8D0	E0	C0	00	00	00	00	00	48
D228	00	00	00	00	00	00	00	00	FA	D580	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8	26		D8D8	00	00	00	00	00	00	1F	04
D230	00	00	00	00	00	00	03	00	05	D588	70	F0	00	00	00	00	00	00	BD		D8E0	00	FE	1D	00	AA	55	00	80
D238	00	FF	DE	41	FF	00	FE	00	25	D590	00	00	00	00	00	3F	10	B4		D8E8	40	00	00	00	00	00	00	00	00
D240	00	00	00	00	00	00	00	00	12	D598	07	FF	F7	70	FF	C0	3F	F8	0D		D8F0	00	00	00	00	00	00	0F	03
D248	00	00	00	00	00	00	0F	04	2D	D5A0	F0	F0	00	00	00	00	00	00	55		D8F8	00	FF	BF	00	FF	C0	3F	F0
D250	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	2C	D5A8	00	00	00	00	00	00	3F	08	C4		D900	E0	E0	00	00	00	00	00	7C
D258	C0	20	00	00	00	00	00	00	0A	D5B0	03	FE	0D	E0	00	FF	0F	18	99		D908	00	00	00	00	00	00	00	07
D260	00	00	00	00	00	00	1F	01	52	D5B8	E0	C0	00	00	00	00	00	00	2D		D910	00	FF	1F	00	FF	F8	07	F0
D268	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8	BC	D5C0	00	00	00	00	00	00	1F	04	B8		D918	60	E0	00	00	00	00	00	00
D270	90	70	00	00	00	00	00	00	42	D5C8	00	FE	1D	00	AA	55	00	00	67		D920	00	00	00	00	00	00	00	01
D278	00	00	00	00	00	00	3F	03	8C	D5D0	40	00	00	00	00	00	00	00	E5		D928	00	FF	E0	00	FF	3E	01	E0
D280	0D	FF	DF	C0	FF	3F	00	F8	33	D5D8	00	00	00	00	00	00	0F	03	BF		D930	40	C0	00	00	00	00	00	00
D288	30	F0	00	00	00	00	00	00	7A	D5E0	00	FF	BF	00	FF	C0	3F	F0	61		D938	00	FF	00	00	00	00	00	01
D290	00	00	00	00	00	00	3F	03	A4	D5E8	E0	E0	00	00	00	00	00	00	7D		D940	00	FF	03	00	FF	C0	00	80
D298	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8	3B	D5F0	00	00	00	00	00	00	07	00	CC		D948	00	00	00	00	00	00	00	00
D2A0	70	F0	00	00	00	00	00	00	D2	D5F8	00	FF	1F	00	FF	F8	07	F0	D9	EC	D950	00	00	00	00	00	00	00	01
D2A8	00	00	00	00	00	00	3F	10	C9	D600	60	E0	00	00	00	00	00	00	1F		D958	00	FF	78	02	FF	07	7F	E0
D2B0	07	FF	F7	70	FF	C0	3F	F8	E5	D608	00	00	00	00	00	00	01	00	DE		D960	C0	C0	00	00	00	00	00	00
D2B8	F0	F0	00	00	00	00	00	00	6A	D610	00	FF	EF	00	FF	3E	01	E0	E3		D968	00	00	F0	00	00	00	00	07
D2C0	00	00	00	00	00	00	3F	08	D9	D618	40	C0	00	00	00	00	00	00	EE		D970	00	FF	F0	05	FF	83	7F	F0
D2C8	03	FE	0D	E0	00	FF	0F	18	AE	D620	00	00	00	00	00	00	00	00	F7		D978	E0	E0	00	00	00	00	00	00
D2D0	E0	C0	00	00	00	00	00	00	42	D628	00	FF	03	00	FF	C0	80	80	3F		D980	00	00	00	00	00	00	00	0F
D2D8	00	00	00	00	00	00	1F	04	CD	D630	00	00	00	00	00	00	00	00	06		D988	00	FF	01	0B	FF	81	BF	F0
D2E0	00	FE	1D	00	AA	55	00	80	7C	D638	00	00	00	00	00	00	01	00	0F		D990	E0	E0	00	00	00	00	00	00
D2E8	40	00	00	00	00	00	00	00	FA	D640	00	FF	78	02	FF	C7	3F	E0	74		D998	00	00	00	00	00	00	00	0F
D2F0	00	00	00	00	00	00	0F	03	D4	D648	C0	C0	00	00	00	00	00	00	9E		D9A0	00	FF	3E	00	FF	00	1F	F0
D2F8	00	FF	BF	00	FF	C0	3F	F0	76	D650	00	00	00	00	00	00	07	01	2E		D9A8	E0	E0	00	00	00	00	00	00
D300	E0	E0	00	00	00	00	00	00	93	D658	00	FF	F1	04	FF	83	7F	F0	13		D9B0	00	00	00	00	00	00	00	0F
D308	00	00	00	00	00	00	00	00	E2	D660	E0	E0	00	00	00	00	00	00											

DB38	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	1D	DD28	00	00	00	00	00	3F	18	5C	DF18	60	E0	00	00	00	00	00	00	37		
DB40	C0	20	00	00	00	00	00	00	F3	DD30	04	FF	00	00	FF	E3	1F	E0	DF20	00	00	00	00	00	00	01	00	00		
DB48	00	00	00	00	00	00	00	00	1F	DD38	C0	C0	00	00	00	00	00	95	DF28	00	00	FF	E0	00	FF	3E	01	E0	04	
DB50	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8	AD	DD40	00	00	00	00	00	00	0C	E0	DF30	40	C0	00	00	00	00	00	00	0F		
DB58	90	70	00	00	00	00	00	00	33	DD48	00	7F	1F	00	FF	F1	0F	E0	AD	DF38	00	00	00	00	00	01	00	18		
DB60	00	00	00	00	00	00	00	00	7D	DD50	C0	C0	00	00	00	00	00	00	AD	DF40	00	FF	03	00	00	00	00	60		
DB68	0D	FF	DF	00	FF	3F	00	F8	24	DD58	00	00	00	00	00	00	03	01	39	DF48	00	00	00	00	00	00	00	27		
DB70	30	F0	00	00	00	00	00	00	6B	DD60	00	FF	E7	00	FF	FF	00	C0	E1	DF50	00	00	00	00	00	01	00	38		
DB78	00	00	00	00	00	00	00	3F	03	DD68	00	00	00	00	00	00	00	00	45	DF58	00	FF	78	02	FF	C7	3F	E0	95	
DB80	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8	2C	DD70	00	00	00	00	00	00	01	0F	7B	DF60	C0	C0	00	00	00	00	00	BF		
DB88	70	F0	00	00	00	00	00	00	C3	DD78	00	FF	F9	00	FF	F8	00	C0	04	DF68	00	00	00	00	00	07	01	4F		
DB90	00	00	00	00	00	00	3F	10	BA	DD80	00	00	00	00	00	00	00	00	5D	DF70	00	FF	E1	04	FF	83	7F	F0	24	
DB98	07	FF	F7	70	FF	C0	3F	F8	D6	DD88	00	00	00	00	00	00	0F	07	7B	DF78	E0	E0	00	00	00	00	00	17		
DBA0	F0	F0	00	00	00	00	00	00	5A	DD90	00	FF	FE	00	FF	81	07	C0	B1	DF80	00	00	00	00	00	00	0F	07	75	
DBA8	00	00	00	00	00	00	00	3F	08	DD98	00	00	00	00	00	00	00	00	75	DF88	00	FF	C1	10	FF	C1	3F	F0	26	
DBB0	03	FE	0D	E0	00	FF	0F	18	9F	DDA0	00	00	00	00	00	07	03	87	7F	DF90	E0	E0	00	00	00	00	00	2F		
DBB8	E0	C0	00	00	00	00	00	00	33	DDA8	00	FF	FE	00	FF	71	0F	C0	C1	DF98	00	00	00	00	00	00	01	F0	96	
DBC0	00	00	00	00	00	00	1F	04	BE	DDB0	00	80	00	00	00	00	00	00	8D	DFA0	00	FF	83	00	FF	E0	1F	F0	6F	
DBC8	00	FE	1D	00	AA	55	00	50	6D	DDB8	00	00	00	0F	00	FF	01	A4	87	DFB0	00	00	00	00	00	00	01	0C	BA	
DBD0	40	00	00	00	00	00	00	00	00	DDC0	00	FF	F8	00	FF	F1	0F	C0	53	DFB8	03	FF	C0	C0	FF	FF	00	F0	07	
DBD8	00	00	00	00	00	00	0F	03	35	DDC8	00	80	00	00	00	00	00	00	A5	DFC0	E0	00	00	00	00	00	00	00	7F	
DBE0	00	FF	BF	00	FF	C0	3F	F0	67	DDD0	03	00	00	FF	00	FF	01	AF	87	DFC8	00	00	00	00	00	00	3F	19	FF	
DBE8	E0	E0	00	00	00	00	00	00	83	DDD8	00	FF	F1	00	FF	F1	0F	F0	94	DFD0	07	FF	8F	80	FF	00	00	C0	83	
DBF0	00	00	00	00	00	00	07	00	D2	DDE0	E0	E0	00	00	00	00	00	00	7D	DFD8	00	00	00	00	00	00	00	00	87	
DBF8	00	FF	1F	00	FF	F8	07	F0	DF	DDE8	00	00	00	7F	00	FF	00	00	43	DFE0	00	00	00	00	00	00	3F	00	FE	
DC00	60	E0	00	00	00	00	00	00	1C	DDF0	00	FF	F1	00	FF	F0	0F	F8	B3	DFE8	00	FF	1F	00	FF	E3	1F	C0	A6	
DC08	00	00	00	00	00	00	01	00	E5	DDF8	00	F0	00	00	00	00	00	00	C5	DFF0	80	80	00	00	00	00	00	00	CF	
DC10	00	FF	E0	00	FF	3E	01	E0	E9	DE00	00	00	00	00	00	00	00	00	DE	DF80	00	FF	00	00	00	00	3F	19	2F	50
DC18	40	C0	00	00	00	00	00	00	F4	DE08	00	00	00	00	00	00	00	00	E6	DF88	00	00	00	00	00	00	00	00	00	80
DC20	00	00	00	00	00	00	01	00	FD	DE10	00	00	00	00	00	00	00	00	EE	E000	07	FF	B8	80	FF	00	00	C0	DD	00
DC28	00	FF	03	00	FF	C0	00	00	45	DE18	00	00	00	00	00	00	00	00	F6	E008	00	00	00	00	00	00	00	00	00	E8
DC30	00	00	00	00	00	00	00	00	0C	DE20	00	3F	1F	00	F0	E0	00	00	2C	E010	00	00	00	00	00	00	00	3F	19	48
DC38	00	00	00	00	00	00	01	00	15	DE28	00	00	00	00	00	00	00	00	06	E018	07	FF	B7	80	FF	F1	0F	E0	14	
DC40	00	FF	78	02	FF	C7	3F	E0	7A	DE30	00	00	00	00	00	00	03	00	11	E020	C0	C0	00	00	00	00	00	00	00	80
DC48	C0	C0	00	00	00	00	00	00	A4	DE38	00	FF	DE	41	FF	00	FE	00	31	E028	00	00	00	00	00	00	00	01	F0	27
DC50	00	00	00	00	00	00	07	01	34	DE40	00	00	00	00	00	00	00	00	1E	E030	00	FF	4F	00	FF	F8	07	F8	54	
DC58	00	FF	F1	04	FF	83	7F	F0	19	DE48	00	00	00	00	00	00	0F	04	39	E038	70	F0	00	00	00	00	00	00	00	78
DC60	E0	E0	00	00	00	00	00	00	FC	DE50	01	FF	D8	47	FF	00	FC	F0	38	E040	00	00	00	00	00	00	00	3F	18	77
DC68	00	00	00	00	00	00	0F	04	57	DE58	C0	20	00	00	00	00	00	00	16	E048	04	FF	1F	00	FF	FF	00	FC	44	
DC70	00	FF	02	02	FF	C1	3F	F0	3E	DE60	00	00	00	00	00	01	01	5E	87	E050	00	E0	00	00	00	00	00	00	00	10
DC78	E0	E0	00	00	00	00	00	00	14	DE68	06	FF	DC	C3	FF	07	E0	F8	C8	E058	00	00	00	00	00	00	00	7F	00	87
DC80	00	00	00	00	00	00	0F	06	71	DE70	90	70	00	00	00	00	00	00	4E	E060	00	FF	63	00	FF	FF	00	FE	9E	
DC88	00	FF	F2	0E	FF	E0	1F	F0	51	DE78	00	00	00	00	00	00	3F	03	98	E068	84	1C	00	00	00	00	00	00	00	E8
DC90	E0	E0	00	00	00	00	00	00	2C	DE80	0D	FF	DF	C0	FF	3F	00	F8	3F	E070	00	00	00	00	00	00	01	0E	7D	
DC98	00	00	00	00	00	00	0F	06	89	DE88	30	F0	00	00	00	00	00	00	86	E078	00	FF	F8	00	FF	0E	00	FF	5B	
DCA0	00	FF	00	00	FF	FF	00	E0	59	DE90	00	00	00	00	00	00	3F	03	B0	E080	00	00	00	00	00	00	FF	7F	E6	
DCA8	C0	00	00	00	00	00	00	00	44	DE98	0D	FF	EF	E0	FF	F8	07	F8	47	E088	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
DCB0	00	00	00	00	00	00	07	02	95	DEA0	70	F0	00	00	00	00	00	00	DE	E090	00	FC	38	00	1F	05	00	FF	C7	
DCB8	00	FF	F2	0E	FF	00	00	C0	52	DEA8	00	00	00	00	00	00	3F	10	D5	E098	F9	07	FC	80	F8	00	00	00	EC	
DCC0	00	00	00	00	00	00	00	00	9C	DEB0	07	FF	F7	70	FF	C0	3F	F8	F1	E0A0	00	00	00	00	00	00	00	FF	7F	FE
DCC8	00	00	00	00	00	00	07	02	AD	DEB8	F0	F0	00	00	00	00	00	00	76	E0A8	00	F0	80	00	07	00	00	FF	FE	
DCD0	00	FF	F2	0E	FF	E3	1F	C0	6C	DEC0	00	00	00	00	00	00	3F	08	E5	E0B0	FC	03	F0	00	E0	00	00	00	00	5F
DCD8	80	80	00	00	00	00	00	00	B4	DEC8	03	FE	0D	E0	00	FF	0F	18	BA	E0B8	00	00	00	7F	00	00	FF	7F	95	
DCE0	00	00	00	00	00	00	03	01	C0	DED0	E0	C0	00	00	00	00	00	00	4E	E0C0	00	FF	00	00	FB	00	00	00	00	99
DCE8	00	FF	00	00	FF	00	00	80	42	DED8	00	00	00	00	00	01	04	D9	87	E0C8	7E	01	C0	00	80	00	00	00	00	67
DCF0	00	00	00	00	00	00	00	00	CC	DEE0	00	FE	1D	00	AA	55	00	B0	88	E0D0	07	00	00	FF	00	00	FF	3F	F4	
DCF8	00	00	00	00	00	00	0F	07	EA	DEE8	40	00	00	00	00	00	00	00	06	E0D8	00	FF	80	00	FF	00	00	FF	35	
DD00	00	FF	79	07	FF	47	3F	C0	A1	DEF0	00	00	00	00	00	00	0F	03	E0	E0E0	3E	00	F0	00	00	00				


```

190
200 CM=PEEK(AU):AU=AU+1
210 IF CM=0 THEN 320 'save screen
220 IF CM=1 THEN 280 'Pset
230 IF CM=2 THEN 300 'Line
240 IF CM=4 THEN 310 'Color
250 IF CM=255 THEN 340 'End of data
260 GOTO 200
270
280 X=PEEK(AU):AU=AU+1:Y=PEEK(AU):AU=AU+1:PSET (X,
Y),C:XO=X:YO=Y:GOTO 200
290
300 X=PEEK(AU):AU=AU+1:Y=PEEK(AU):AU=AU+1:LINE (XO
,YO)-(X,Y),C:XO=X:YO=Y:GOTO 200
310 C=PEEK(AU):AU=AU+2:GOTO 200
320
330 BSAVE F$+MID$(STR$(SC),2)+".pic",0,8H17FF,S:SC
=SC+1:CLS:GOTO 200
340
350 END

```

●リスト2 ほにゃらか君データプログラム

```

A000 01 76 41 02 76 4A 01 6A 85
A008 44 02 70 49 01 86 44 02 74
A010 81 46 02 7E 4A 01 8D 4A 19
A018 02 85 4D 01 62 4A 02 6A A5
A020 4C 01 76 49 02 7F 4A 02 99
A028 85 4D 02 8A 5F 02 8C 5C 67
A030 02 8D 5F 02 92 62 02 99 4F
A038 66 02 9C 6D 02 9D 72 02 5C
A040 9B 75 01 94 88 02 90 87 26
A048 02 8D 84 02 89 82 02 88 82
A050 7F 02 8B 7D 02 8D 7E 02 88
A058 8F 01 02 91 81 02 93 82 33
A060 02 94 83 01 90 81 02 91 BE
A068 7E 02 91 79 02 92 76 02 9E
A070 94 74 02 95 75 02 97 78 35
A078 02 96 7C 02 95 7F 01 97 DA
A080 77 02 99 75 02 9A 75 02 BA
A088 9B 76 02 9B 78 02 9B 7B 66
A090 02 99 7E 02 98 80 01 9C 00
A098 79 02 9E 78 02 9F 78 02 E4
A0A0 A0 78 02 A0 7C 02 9E 7F 95
A0A8 02 9B 81 01 A0 7C 02 A2 27
A0B0 7C 02 A3 7D 02 A2 80 02 14
A0B8 9F 83 02 9D 84 02 9C 86 C1
A0C0 02 9B 89 02 97 8A 02 94 3F
A0C8 89 02 9A 88 01 94 7E 02 24
A0D0 9C 82 01 87 81 02 7B 82 96
A0D8 02 68 82 02 5C 7E 02 55 98
A0E0 7C 02 50 76 02 4E 70 02 86
A0E8 50 6A 02 55 64 02 5B 61 BB
A0F0 02 60 5F 02 62 59 02 64 74
A0F8 53 02 67 4F 02 6E 4A 02 5F FA
A100 76 49 01 7A 5C 01 70 5C 84
A108 81 79 5E 02 76 5A 02 77 CC
A110 56 02 7A 51 02 7E 50 02 A6
A118 82 51 02 85 54 02 85 58 46
A120 02 84 5C 02 80 5F 02 7C 82
A128 5F 02 79 5D 01 72 5D 02 D2
A130 74 5B 02 74 55 02 71 51 2F
A138 02 6E 5D 02 69 52 02 66 BE
A140 56 02 66 5B 02 69 5D 02 C4
A148 6D 5F 02 71 5E 02 72 5D 57
A150 01 57 6D 02 62 6F 02 6F FA
A158 71 02 7A 70 02 88 6F 02 51
A160 91 6E 02 95 70 02 97 73 13
A168 02 97 76 01 98 7B 02 85 AB
A170 7E 02 7A 7F 02 6E 7F 02 7B
A178 5F 7D 02 56 78 02 53 73 8D
A180 02 54 70 02 56 6D 01 62 8F
A188 6F 02 61 73 02 67 73 02 4C
A190 67 70 01 83 70 02 83 73 FA
A198 82 88 73 02 88 6F 01 6A 94
A1A0 7D 02 69 78 02 6B 79 02 8C
A1A8 6F 78 02 73 02 74 7A 02 8D
A1B0 02 76 7C 02 77 7A 02 7A C6
A1B8 79 02 7D 78 02 80 79 02 B4
A1C0 82 7B 02 80 7E 01 71 82 52
A1C8 02 6B 88 02 67 8F 02 62 BA
A1D0 98 02 62 9D 02 68 A1 02 17
A1D8 70 A1 02 78 A1 02 81 A0 C8
A1E0 02 87 9F 02 8A 9A 02 88 59
A1E8 93 02 82 8A 02 7D 84 02 2F
A1F0 7B 83 01 89 9E 02 90 9A E3
A1F8 02 94 9A 02 94 9E 02 8E 8E E8
A200 A3 02 8A A6 02 85 A7 02 A7
A208 83 A8 02 84 AB 02 82 AE 38
A210 02 82 B1 02 84 B2 02 9D BE
A218 B1 02 9E AC 02 9A A9 02 FE
A220 95 A9 02 8F AA 02 91 A8 76
A228 02 90 A7 02 8D A6 02 8B C5
A230 A6 01 62 9D 02 5E 9A 02 74
A238 59 98 02 57 9A 02 58 9D B5
A240 02 61 A6 02 64 A6 02 67 6B
A248 A8 02 67 AB 02 65 AC 02 BB
A250 68 AD 02 69 BD 02 68 B2 3E
A258 02 4E B1 02 4D AE 02 4D 47
A260 A5 02 51 A9 02 54 A9 02 AA
A268 57 A9 02 5A AA 02 5A A8 14
A270 02 5B A6 02 5E A6 02 61 7E
A278 A6 01 67 97 02 69 90 02 BC
A280 6B 95 02 6F 8F 02 6F 97 2A
A288 81 71 98 02 74 97 02 75 B8
A290 96 02 75 95 02 72 94 02 DE
A298 71 93 02 72 92 02 76 91 4D
A2A0 01 77 91 02 7C 97 01 7D DE
A2A8 90 02 77 98 01 7F 95 02 82
A2B0 7F 94 02 81 94 02 82 95 95
A2B8 02 7E 9A 02 82 9A 01 80 13
A2C0 87 02 84 8A 02 8B 8B 02 13
A2C8 91 8A 02 94 88 01 6E 86
A2D0 02 5B 83 02 4D 83 02 41 67
A2D8 84 02 41 82 02 46 80 02 8D
A2E0 46 7E 02 42 7D 02 40 7F C8
A2E8 02 40 7B 02 41 76 02 41 43
A2F0 73 02 3F 71 02 3D 72 02 6A
A2F8 3B 7C 02 3B 74 02 3A 72 B0 38
A300 02 37 72 02 35 76 02 37 34
A308 7C 02 34 74 02 32 73 02 7A
A310 30 74 02 30 78 02 31 7A AE
A318 02 34 7D 01 30 79 02 2E 48
A320 78 02 2C 79 02 2D 7C 02 8F
A328 31 80 02 31 82 02 33 86 EC
A330 02 36 88 02 38 87 02 3A 90
A338 85 02 3D 86 02 40 85 02 EE
A340 42 82 01 39 81 02 3A 7F 1D
A348 02 3C 7E 02 3F 7E 01 33 9A
A350 7F 02 3C 7B 01 79 66 01 0C
A358 78 69 01 75 67 02 77 65 97
A360 02 77 61 02 75 60 02 72 28
A368 62 02 72 64 02 75 68 02 26
A370 77 6A 02 78 6D 02 75 70 C2
A378 02 72 6F 02 72 6B 02 73 52
A380 69 02 75 67 81 72 64 02 43
A388 70 64 02 6E 65 02 6D 67 AA
A390 02 6E 69 02 71 6A 02 72 5D
A398 6A 01 70 65 02 70 6A 01 58
A3A0 72 66 02 72 6A 00 01 62 5C
A3A8 48 02 6A 4B 01 6A 43 02 FA
A3B0 70 48 01 75 3F 02 76 48 80
A3B8 01 86 42 02 81 45 02 7E 6C
A3C0 48 01 85 4C 02 8C 48 01 54
A3C8 76 47 02 7E 48 02 84 4B C1
A3D0 02 88 4F 02 8B 58 02 8C BF
A3D8 5D 02 90 5F 02 95 62 02 C4
A3E0 9C 6A 02 9C 74 02 96 7A AD
A3E8 02 8D 7D 02 82 80 02 79 16
A3F0 81 02 6D 80 02 62 7F 02 E8
A3F8 56 7B 02 50 75 02 4F 6F F3 93
A400 02 50 69 02 54 64 02 5B 76
A408 60 02 60 5D 02 62 58 02 89
A410 64 51 02 69 4C 02 6E 49 D9
A418 02 73 48 02 76 47 01 76 AF
A420 56 02 77 52 02 7C 4E 02 B3
A428 80 4E 02 84 51 02 85 55 4D
A430 02 84 59 02 80 5D 02 7A 6E
A438 5C 02 77 53 02 76 56 01 D9
A440 82 5A 01 71 5A 01 81 5A 68
A448 01 74 56 02 74 52 02 71 F2
A450 4F 02 6D 4F 02 6A 50 02 BF
A458 67 53 02 66 58 02 68 5B 38
A460 02 6C 5D 02 70 5D 02 73 13
A468 5A 02 74 56 01 8F 64 01 27
A470 00 67 01 8B 67 02 8D 63 F0
A478 02 8C 60 02 8A 5F 02 87 FE
A480 61 02 87 64 02 8A 66 02 66
A488 8E 68 02 90 6B 02 8F 6D 1D
A490 02 8D 6F 02 8A 6D 02 89 B6
A498 6A 02 8B 68 02 8C 67 01 91
A4A0 88 64 02 89 6A 01 86 65 11
A4A8 02 87 6A 01 87 64 02 86 B3
A4B0 65 02 85 67 02 84 69 02 98
A4B8 86 6A 02 88 6B 02 89 6A 36
A4C0 01 8A 6D 02 77 6E 02 60 A5
A4C8 6D 02 5B 6D 02 58 6F 02 6E
A4D0 58 74 02 5A 78 02 60 7C F2
A4D8 02 69 7D 02 75 7D 02 80 DA
A4E0 7D 02 88 7C 02 8F 79 02 13
A4E8 92 76 02 93 72 02 90 6E 90
A4F0 01 83 6E 02 83 72 02 88 07
A4F8 72 02 88 6E 01 62 6E 02 D9 33
A500 62 71 02 67 72 02 67 6E 2A
A508 01 6A 7C 02 69 7B 02 69 E5
A510 78 02 6C 76 02 6F 76 02 FA
A518 72 76 02 75 78 02 76 7A 86
A520 02 79 77 02 7C 76 02 80 2D
A528 76 02 81 77 02 82 7A 02 3D
A530 81 7C 02 7D 7D 01 7C 81 CC
A538 02 82 88 02 87 90 02 8B 8F
A540 97 02 89 9D 02 80 9E 02 C6
A548 68 9F 02 62 9B 02 64 93 EC
A550 02 6A 89 02 71 80 01 80 5E
A558 84 02 9E 8A 02 9F 89 02 D7
A560 A1 8C 02 4A 8C 02 A7 88 95
A568 02 A7 85 02 AB 82 02 AD 19
A570 7F 02 AD 7D 02 A9 7E 01 EA
A578 A6 82 02 A9 7E 02 AA 7A 9A
A580 02 A8 79 02 45 7B 01 A3 0E
A588 81 02 A4 7D 02 A5 79 02 F3
A590 A3 77 02 A1 78 02 A0 7A 86
A598 01 9F 81 02 A0 7B 02 9E 1B
A5A0 77 02 9B 77 02 9A 7C 02 EA
A5A8 9A 7F 02 9A 83 01 9F 85 AA
A5B0 02 9C 83 02 99 83 02 97 2D
A5B8 81 02 94 80 02 92 83 02 8D
A5C0 96 87 02 99 89 02 9D 8B D0
A5C8 02 9F 8A 01 9D 80 02 A7 5F
A5D0 83 01 88 9D 02 8F 9A 02 4B
A5D8 92 9D 02 90 A2 02 8A 6E 12
A5E0 02 8E A7 02 90 A9 02 8F 88
A5E8 AB 02 97 A2 02 9C AB 02 C6
A5F0 9D AC 02 9C B1 02 82 B1 62
A5F8 02 81 AE 02 83 AC 02 84 85 78
A600 AB 02 82 A9 02 84 A7 02 AD
A608 89 A6 02 8B A6 01 67 95 8D
A610 02 6A 8E 02 6B 93 02 6F 21
A618 8D 02 6F 95 01 71 96 02 5B
A620 74 95 02 75 93 02 72 91 DE
A628 02 72 90 02 76 8F 01 77 51
A630 8F 02 7C 96 01 7C 8E 02 86
A638 77 95 01 7F 93 02 7F 92 10
A640 02 82 92 02 82 94 02 7E 94
A648 98 02 83 97 01 62 9D 02 A4
A650 5E 9A 02 59 99 02 58 9E DA
A658 02 5E A3 02 5F A5 02 5C 65
A660 A6 02 5A A9 02 59 AA 02 B8
A668 55 A9 02 50 A9 02 4D A0 03
A670 02 4E B1 02 6B B1 02 69 9D
A678 AD 02 65 AB 02 67 AB 02 F8
A680 6A A6 02 5F A6 01 67 83 2A
A688 02 5D 82 02 4A 83 02 4B 2B
A690 81 02 50 7F 02 50 7D 02 59
A698 4D 7B 02 49 7E 02 4A 7A 95
A6A0 02 4B 75 02 4A 71 02 47 0E
A6A8 72 02 46 75 02 44 7B 02 40
A6B0 45 73 02 44 70 02 42 71 79
A6B8 02 40 74 02 41 7B 02 3F 13
A6C0 74 02 3E 72 02 3B 72 02 3D
A6C8 3B 76 02 3B 78 02 3E 7C 96
A6D0 02 3A 77 02 38 76 02 36 11
A6D8 78 02 38 7C 02 38 7E 02 69
A6E0 3A 83 02 3D 85 02 40 86 CF
A6E8 02 43 84 02 45 85 02 48 6D
A6F0 84 82 4A 83 01 42 80 02 AE
A6F8 4D 7D 02 47 7D 02 49 7D ED
A700 01 3D 7D 02 45 7A 01 71 95
A708 5A 01 6F 5A 01 70 5D 01 9E
A710 71 59 01 81 5A 01 81 5A 39
A718 00 81 63 45 02 69 80 01 1C
A720 6A 08 02 70 45 01 75 3C DA
A728 02 76 45 01 86 3F 02 7E D2
A730 46 01 8D 45 02 85 49 01 C1
A738 76 45 02 7F 46 02 85 49 31
A740 02 8A 51 02 8D 5A 02 98 47
A748 60 02 9A 62 01 9D 67 02 54
A750 9C 71 02 94 78 02 7F 7D 10
A758 02 70 7E 02 5F 7B 01 4F 1B
A760 6F 02 51 66 02 5A 5F 02 EC
A768 61 5B 02 63 53 02 66 4C 37
A770 02 6D 47 02 75 45 01 76 00
A778 53 02 78 4E 02 7E 4C 02 08
A780 83 4D 02 85 52 02 84 58 AE
A788 02 7D 5B 02 78 58 02 77 54
A790 56 02 76 54 01 82 56 01 33
A798 75 54 02 73 4F 02 6F 4D 8A
A7A0 02 69 4D 02 66 53 02 67 23
A7A8 58 02 6B 5A 02 71 5B 02 3E
A7B0 74 59 02 75 56 01 72 56 BA
A7B8 01 77 6D 02 87 6A 02 8E C7
A7C0 6C 02 8F 72 02 8C 77 02 D0
A7C8 85 7A 02 78 7C 02 66 7A 46
A7D0 02 5F 76 02 5C 72 02 5D 7D
A7D8 6D 02 6B 6B 02 64 6B 02 8C
A7E0 77 6C 01 62 6B 02 62 6F 0B
A7E8 02 67 6F 02 68 6B 01 83 C0
A7F0 6B 02 84 6F 02 89 6F 02 F3
A7F8 89 6B 01 6B 7A 02 6A 76 5B 9D
A800 02 6E 74 02 72 75 02 76 ED
A808 77 02 79 74 02 7E 73 02 0B
A810 81 75 02 83 78 02 80 7A A7
A818 01 9A 65 02 9B 61 02 9D 5D
A820 60 01 9A 64 02 9C 66 02 2D
A828 9F 66 01 9E 60 02 9F 65 DA
A830 01 9B 61 02 9D 65 01 A1 7B
A838 61 02 9C 5F 02 9C 5B 02 39
A840 A0 5A 02 A2 5D 02 9F 66 EA
A848 02 A2 6A 02 A6 02 67 02 A5 B4
A850 64 02 A0 62 01 A4 5E 01 61
A858 A5 61 01 7C 7D 02 84 88 0E
A860 02 8A 92 02 8B 97 02 85 D1
A868 9C 02 69 9D 02 63 99 02 B4

```


A870	64	93	02	6D	02	82	71	7D	F0	ABC0	A7	02	8C	A6	01	67	9A	02	4A	AF10	02	54	7B	02	56	79	02	5B	BE	
A878	01	80	82	02	82	8A	02	9F	F2	ABC8	60	99	02	5C	9A	02	5D	A1	64	AF18	77	02	5B	75	02	57	74	02	DF	
A880	86	02	9B	83	02	9B	80	02	ED	ABD0	02	60	A6	02	67	A7	02	68	FD	AF20	55	76	02	51	75	02	4E	78	2A	
A888	9F	7F	02	A1	81	02	A2	84	9A	ABD8	AA	02	66	AB	02	68	AD	02	59	AF28	01	54	75	02	56	6B	02	54	BA	
A890	02	55	A4	82	8A	86	01	A3	37	ABE0	69	B1	02	4F	B1	02	4D	AE	A4	AF30	68	02	51	6A	02	50	72	02	CA	
A898	83	02	A6	7C	02	A7	78	02	0A	ABE8	02	4E	AB	02	52	A9	02	57	E4	AF38	50	6A	02	4E	68	02	4C	69	10	
A8A0	AA	78	02	AB	7B	02	A8	81	BD	ABF0	A9	02	5A	AB	02	5A	A7	02	50	AF40	02	4B	6C	01	4C	73	02	49	B3	
A8A8	01	AC	7B	02	AE	79	02	B0	53	ABF8	5D	A6	02	60	AB	01	6F	7F	9D	AF48	6A	02	46	6A	02	46	6F	01	CB	
A8B0	7B	02	B0	7D	02	AB	84	01	34	AC00	02	55	84	02	58	82	02	58	BD	AF50	48	74	02	46	6F	02	43	6D	24	
A8B8	B0	7E	02	B3	7D	02	B4	7E	F4	AC08	80	02	5D	7E	02	5D	7C	02	EE	AF58	02	41	6F	02	43	74	02	45	B9	
A8C0	02	B3	82	02	AE	86	01	B3	89	AC10	5B	7B	02	57	7C	02	56	7D	3C	AF60	75	02	45	7B	02	48	7D	02	0F	
A8C8	82	02	B6	82	02	B6	85	02	6B	AC18	02	52	7D	02	50	80	01	56	BE	AF68	4C	7D	02	4F	7C	02	51	7D	7D	
A8D0	AF	89	02	AE	8C	02	A8	8E	24	AC20	7C	02	58	73	02	55	78	02	DE	AF70	01	47	02	50	51	72	01	BE	60	
A8D8	02	A6	8B	01	A7	82	02	AF	8E	AC28	53	71	02	52	7A	01	51	75	2D	AF78	47	02	C2	43	02	C6	45	02	84	
A8E0	86	01	67	94	02	6A	8C	02	04	AC30	02	50	71	02	4D	71	02	4C	AD	AF80	C7	48	02	C4	4A	02	BB	44	4F	
A8E8	6B	91	02	70	8A	02	6F	93	8C	AC38	75	01	4E	7B	02	4B	74	02	E6	AF88	02	B8	44	02	B8	49	02	BB	F5	
A8F0	01	72	93	02	76	93	02	76	21	AC40	47	72	02	46	76	02	47	78	24	AF90	49	02	BE	47	01	BC	49	02	97	
A8F8	91	02	74	90	02	72	8E	02	3B	40	AC48	01	4B	7D	02	49	79	02	45	C8	AF98	C1	49	01	BC	4B	02	C1	4B	67
A900	72	8D	02	75	8D	02	76	8D	B1	AC50	77	02	43	79	02	44	7C	02	F5	AF0A	01	BB	4A	02	BD	4D	02	C1	24	
A908	01	77	8C	02	7D	93	01	7E	46	AC58	48	7E	02	48	83	02	4C	86	6B	AF08	4B	02	C1	49	01	BD	42	01	AF	
A910	8C	02	78	93	01	7F	91	02	65	AC60	02	50	85	02	51	84	01	4A	05	AFB0	C0	42	00	01	62	40	02	69	6F	
A918	01	8F	02	83	91	02	7F	95	FD	AC68	7E	02	52	7A	01	68	91	02	5C	AFB8	43	01	6A	3B	02	78	3F	01	02	
A920	02	83	95	01	8A	9A	02	8F	99	AC70	6B	8A	02	6C	8F	02	6F	89	08	AF0C	75	37	02	75	3F	01	7E	40	90	
A928	99	02	91	9B	02	8F	9F	02	CA	AC78	02	6F	92	01	72	92	02	75	A3	AF08	02	85	3A	01	85	43	02	8C	8F	
A930	89	A5	02	8F	A6	02	90	A8	78	AC80	92	02	76	90	02	75	8F	02	CE	AFD0	40	01	76	40	02	7E	41	02	39	
A938	02	8F	AA	02	97	A9	02	9C	FC	AC88	72	8D	02	72	8B	02	76	8B	35	AFD8	85	44	02	88	48	02	8C	54	04	
A940	AA	02	9D	B0	02	81	B1	02	18	AC90	01	78	8B	02	7D	91	01	7D	CE	AFE0	02	95	5A	02	9C	61	02	9C	1D	
A948	81	AD	02	84	AA	02	82	8A	7B	AC98	8A	02	77	92	01	7F	8F	02	EA	AF08	6A	02	97	71	02	8B	75	02	0F	
A950	02	84	A6	02	89	A6	01	64	BB	ACA0	80	8E	02	81	8D	02	82	90	7E	AF00	7F	78	02	6E	76	02	5F	76	55	
A958	9B	02	5D	98	02	5A	99	02	8A	ACA8	02	7F	93	02	83	93	01	B6	37	AF08	02	51	6E	01	4F	65	02	54	73	
A960	5B	9F	02	61	A6	02	66	A7	1B	ACB0	55	01	B8	58	01	B4	59	02	D2	B000	5C	02	5C	58	02	61	59	02	7C	
A968	02	67	AA	02	65	AC	02	68	A1	ACB8	B4	54	02	B1	52	02	B0	52	75	B008	64	48	02	6B	42	02	72	40	C7	
A970	AD	02	69	B1	02	4E	B1	02	E5	ACC0	02	AE	56	02	AF	58	02	B8	35	B010	02	76	40	01	76	4E	02	78	B7	
A978	4D	AD	02	4F	AA	02	54	AA	16	ACC8	59	02	BA	5C	02	BA	5E	02	01	B018	49	02	7D	47	02	84	48	02	AF	
A980	02	5A	AB	02	5A	AB	02	5B	91	ACD0	B7	60	02	B4	5E	02	B4	59	B6	B020	85	4D	02	84	52	02	7B	55	4C	
A988	A6	02	60	A6	01	6F	80	02	D1	ACD8	01	B3	5D	02	B1	59	01	AF	51	B028	02	77	51	02	76	40	01	75	DD	
A990	62	80	02	55	83	02	59	81	D1	ACE0	5A	82	B1	5D	01	B1	58	02	02	B030	4E	02	73	49	02	6F	47	02	AE	
A998	02	59	80	02	5D	7D	02	5D	57	ACE8	AE	5A	82	AE	5E	02	B2	5E	BC	B038	67	49	02	65	58	02	69	55	0F	
A9A0	7A	02	59	7A	02	56	7C	02	C7	ACF0	02	B4	5D	00	01	63	41	02	56	B040	02	70	56	02	74	52	02	75	F7	
A9A8	53	7D	02	51	80	01	56	7C	0E	ACF8	69	44	01	6A	3C	02	70	41	AB	B048	4E	01	72	4D	01	81	4B	01	D4	
A9B0	02	57	73	02	55	6F	02	53	40	AD00	01	76	39	02	75	41	01	7F	95	B050	6E	07	02	7D	67	02	83	6B	AB	
A9B8	70	02	52	79	01	51	75	02	67	AD08	42	02	86	3B	01	85	45	02	87	B058	02	81	72	02	75	75	02	8C	57	
A9C0	50	70	02	4C	72	02	4C	75	AC	AD10	8D	42	01	76	41	02	7D	42	05	B060	73	02	69	6D	02	6A	6F	02	32	
A9C8	01	4E	7B	02	4A	74	02	47	44	AD18	02	83	44	02	89	48	02	8C	F2	B068	6D	67	01	6A	70	02	6F	6E	A6	
A9D0	73	02	46	76	02	47	78	01	C8	AD20	56	02	93	5D	02	9B	61	02	13	B070	02	74	6F	02	76	71	02	79	69	
A9D8	4B	7D	02	48	78	02	44	77	6C	AD28	9D	67	02	9B	6E	02	94	74	EE	B078	6E	02	7F	6E	02	81	6F	01	78	
A9E0	02	43	7B	02	46	7E	02	48	59	AD30	02	8C	77	02	82	7E	02	75	56	B080	7C	78	02	84	83	02	89	8C	44	
A9E8	7F	02	48	83	02	4C	85	02	B2	AD38	7A	82	6A	79	02	62	78	02	22	B088	02	8A	92	02	83	96	02	69	02	CB
A9F0	4F	86	02	52	84	01	50	7F	16	AD40	5C	77	01	4F	67	02	51	61	2B	B090	97	02	62	91	02	65	8A	02	BF	
A9F8	02	54	7C	02	56	7C	00	01	48	AD48	02	57	5C	02	5D	59	02	61	C5	B098	6B	81	02	72	78	01	7E	7B	1A	
AA00	62	44	02	69	46	01	6A	3E	AA	AD50	56	02	63	4D	02	67	48	02	B8	B0A0	02	89	7D	02	88	80	02	8C	0F	
AA08	02	70	44	01	75	3B	02	76	91	AD58	6C	43	02	73	41	02	76	41	23	B0A8	84	02	90	87	02	94	77	02	14	
AA10	43	01	7E	44	02	85	3E	01	86	AD60	01	76	58	02	78	4A	02	7E	18	B0B0	95	89	02	9A	89	02	9C	8A	C5	
AA18	85	47	02	8C	45	01	76	43	1B	AD68	48	02	83	49	02	86	4E	02	03	B0B8	02	A2	81	02	94	7D	02	9F	51	
AA20	02	80	45	02	87	4A	02	8A	F0	AD70	85	53	02	7E	57	02	78	54	9A	B0C0	7D	01	9B	81	02	8A	7C	02	2A	
AA28	52	02	8C	59	02	87	5F	02	05	AD78	02	76	50	01	75	4F	02	73	27	B0C8	0A	78	02	9C	79	81	98	7F	BF	
AA30	9D	68	02	9B	72	02	8E	79	F7	AD80	4A	02	6F	48	02	6A	49	02	E7	B0D0	82	9D	79	02	8B	75	02	9		

B260 02 86 37 01 85 41 02 8D 27
 B268 3E 01 76 3D 02 7E 3E 02 CC
 B270 85 41 02 89 47 02 8B 4F 96
 B278 02 8D 52 02 95 57 02 9B 96
 B280 5D 02 9D 64 02 99 6D 02 9C
 B288 90 73 02 83 74 02 74 75 21
 B290 02 66 75 02 59 72 02 53 41
 B298 6F 02 51 6B 01 4F 66 02 2F
 B2A0 50 5D 02 53 59 02 5C 54 5F
 B2A8 02 62 51 02 64 45 02 6C 28
 B2B0 3E 02 76 3D 01 76 4B 02 19
 B2B8 77 47 02 7D 44 02 82 44 B3
 B2C0 02 85 49 02 84 4E 02 81 99
 B2C8 51 02 7A 52 02 76 4E 02 61
 B2D0 76 4B 01 74 4A 02 73 47 BE
 B2D8 02 70 44 02 6A 45 02 67 5A
 B2E0 49 02 67 4F 02 6C 52 02 55
 B2E8 72 51 02 75 4D 02 74 49 E0
 B2F0 01 71 48 01 82 47 01 75 9C
 B2F8 64 02 7C 66 02 7E 6C 02 E0 BC
 B300 7A 71 02 73 73 02 6C 6E 62
 B308 02 6E 67 02 72 64 02 76 E2
 B310 64 01 6D 6B 02 72 6D 02 E3
 B318 75 6F 02 77 6D 02 7D 6B 7F
 B320 01 7B 75 02 86 85 01 89 5B
 B328 8B 02 89 90 02 85 93 02 9D
 B330 66 94 02 61 90 02 62 8B BF
 B338 02 70 75 01 7F 79 02 88 55
 B340 80 02 8E 87 02 8F 82 02 9F
 B348 90 7D 02 93 7C 02 95 80 30
 B350 02 92 87 01 95 81 02 98 CF
 B358 7D 02 9B 81 02 96 88 01 C7
 B360 9A 82 02 9F 82 02 9E 86 78
 B368 02 98 8B 01 9D 86 02 A1 07
 B370 87 02 9E 8B 02 9A 8D 02 00
 B378 98 91 02 94 93 02 92 8F A0
 B380 02 8D 8F 02 8B 8C 02 87 F3
 B388 8A 02 86 87 02 88 85 02 E5
 B390 8B 86 02 8C 89 02 87 89 85
 B398 02 92 8B 01 91 87 02 99 1E
 B3A0 8B 01 85 93 02 88 9A 02 1D
 B3A8 8A A5 02 8E 8A 02 90 A7 F9
 B3B0 02 8F AA 02 96 A9 02 9B 7C
 B3B8 A9 02 9E AD 02 9D B1 02 B3
 B3C0 82 B1 02 81 AE 02 82 AC 07
 B3C8 02 85 AA 02 82 8A 02 83 5D
 B3D0 A7 02 8B A5 01 65 94 02 58
 B3D8 61 99 02 5F 9E 02 60 A5 8B
 B3E0 02 66 AE 02 67 A8 02 66 1A
 B3E8 AB 02 68 AD 02 69 B1 02 7B
 B3F0 4E B1 02 4D AD 02 4F AB 9A
 B3F8 02 54 A9 02 5A AA 02 5A 0C 98
 B400 A7 02 5C AE 02 61 AE 01 69
 B408 66 8A 02 6A 83 02 6A 88 8F
 B410 02 6E 82 02 6D 8B 01 75 26
 B418 84 02 72 85 02 71 86 02 44
 B420 75 89 02 74 8B 02 78 8B D0
 B428 01 76 84 02 7C 8A 01 76 56
 B430 8B 02 7C 83 01 7E 88 02 79
 B438 7E 87 02 82 87 02 81 8A 09
 B440 02 7D 8D 02 81 8D 01 6C 7D
 B448 79 02 4C 6F 02 5D 6D 02 F3
 B450 51 6B 02 55 68 02 55 65 3B
 B458 02 52 64 02 4F 67 02 4B C9
 B460 67 02 48 6A 01 4E 67 02 E7
 B468 4F 5F 02 4E 5B 02 4B 5B 1D
 B470 02 49 65 02 49 5C 02 46 C3
 B478 5B 02 44 5E 02 44 60 01 D2
 B480 46 66 02 43 5F 02 48 5E 24
 B488 02 3E 60 02 3F 63 01 43 C4
 B490 68 02 41 64 02 3D 62 02 F6
 B498 3B 63 02 3B 66 02 3E 69 36
 B4A0 02 40 69 02 40 6D 02 42 F2
 B4A8 70 02 46 71 02 4A 6F 01 41
 B4B0 41 68 02 4B 65 01 9B 2B 86
 B4B8 02 99 26 02 9C 23 02 9F 8F
 B4C0 27 02 9D 2A 02 97 2E 02 2D
 B4C8 97 33 02 9B 32 02 9A 2C D0
 B4D0 01 9E 2A 02 9B 2F 01 9F B9
 B4D8 2B 02 9E 30 01 A0 2B 02 55
 B4E0 A1 2F 02 9E 2F 01 97 29 F4
 B4E8 01 96 2C 00 01 63 3B 02 00
 B4F0 6A 3E 01 6A 36 02 71 3B 9B
 B4F8 01 76 33 02 76 3B 01 86 90 AA
 B500 35 02 7E 3C 01 8D 3B 02 71
 B508 85 3F 01 77 3B 02 7F 3C F1
 B510 02 86 40 02 8B 4A 02 8D F3
 B518 50 02 98 56 02 9D 5F 02 0D
 B520 9B 69 02 91 6F 02 7E 73 CE
 B528 02 6A 73 02 59 6F 02 55 DD
 B530 6C 01 4F 68 02 4F 5F 02 BB
 B538 56 57 02 60 51 02 63 47 F9
 B540 02 6A 3E 02 72 3B 02 77 C7
 B548 3B 01 77 4A 02 78 44 02 BA
 B550 7D 42 02 82 42 02 85 45 56
 B558 02 85 4C 02 82 4F 02 7B 30
 B560 50 02 76 4B 02 76 49 01 EA
 B568 75 49 02 73 44 02 78 42 EA
 B570 02 6B 42 02 68 44 02 66 EA
 B578 4A 02 68 4E 02 6C 51 02 F0
 B580 71 58 02 75 4C 02 75 49 79
 B588 01 71 45 01 7F 44 01 76 2F
 B590 62 02 73 63 02 71 69 02 5D
 B598 72 6E 02 76 71 02 7A 6E 00
 B5A0 02 7B 67 02 79 63 02 75 8E
 B5A8 62 01 71 6A 02 74 6A 02 7D

B5B0 76 6C 02 78 6B 02 7A 6A 12
 B5B8 01 7C 74 02 84 7C 02 8A EC
 B5C0 87 02 8C 8D 01 87 91 02 32
 B5C8 68 92 02 64 8F 02 63 8B 5C
 B5D0 02 6A 7D 02 72 73 01 81 D7
 B5D8 78 02 87 7C 02 8F 89 01 25
 B5E0 8C 8F 02 8F 88 02 91 83 DF
 B5E8 02 94 85 02 94 89 02 91 6A
 B5F0 8E 01 95 87 02 98 85 02 71
 B5F8 9A 86 02 99 8A 02 94 8F 17 1D
 B600 01 99 8A 02 9C 89 02 9D A0
 B608 8B 02 9C 8D 02 96 91 01 9E
 B610 9C 8E 02 9F 8F 02 9F 92 53
 B618 02 98 95 02 96 98 02 92 C1
 B620 9A 02 8E 97 02 8C 96 02 BD
 B628 89 92 02 87 90 02 84 8C 24
 B630 02 87 89 02 8A 8B 02 8B 9C
 B638 8E 02 8E 8F 02 8F 91 01 BE
 B640 90 8D 02 97 92 01 85 91 55
 B648 02 8A A5 02 90 A6 02 90 F9
 B650 A8 02 8F A9 02 98 A8 02 2C
 B658 9D AA 02 9C B1 02 81 B1 D8
 B660 02 81 AD 02 84 AB 02 82 FB
 B668 A8 02 84 A6 02 8A A5 01 24
 B670 64 91 02 68 A5 02 67 A6 31
 B678 02 68 A9 02 67 AB 02 6A C1
 B680 AD 02 69 B1 02 4F B1 02 03
 B688 4F AB 02 55 A8 02 5B AA 3E
 B690 02 5A A7 02 5F A6 01 68 B9
 B698 88 02 6A 81 02 6C 87 02 BA
 B6A0 6F 81 02 70 88 01 72 89 3C
 B6A8 02 76 89 02 75 86 02 72 D0
 B6B0 85 02 72 82 02 77 82 01 DD
 B6B8 78 81 02 7C 88 01 7E 82 02
 B6C0 02 78 88 01 80 87 02 80 02
 B6C8 85 02 82 85 02 83 88 02 1B
 B6D0 7F 8B 02 82 8B 01 6E 77 85
 B6D8 02 5A 74 02 57 77 02 55 85
 B6E0 78 02 54 7A 02 58 7C 02 AE
 B6E8 4D 7B 02 4A 7D 02 45 7B F1
 B6F0 02 44 77 02 44 75 02 41 61
 B6F8 73 02 40 6F 02 41 6D 02 84 66
 B700 45 6F 02 47 74 01 44 6F DC
 B708 02 44 6C 02 46 69 02 49 6D
 B710 6B 02 4B 73 01 4A 6B 02 AA
 B718 4B 68 02 4D 67 82 4F 6C F5
 B720 02 4E 72 01 4F 6D 02 50 A8
 B728 69 02 54 67 02 54 6C 02 C9
 B730 53 74 02 4F 74 02 4C 77 38
 B738 01 46 75 02 4F 72 01 82 02 F1
 B740 26 02 80 22 02 82 1E 02 65
 B748 86 20 02 86 23 02 81 28 FB
 B750 02 7E 2C 02 81 2F 02 85 EC
 B758 2D 02 85 2B 02 82 27 01 9A
 B760 85 24 02 84 29 01 87 25 1C
 B768 02 86 2A 02 8A 28 02 88 0F
 B770 25 01 7F 24 01 7E 28 01 98
 B778 53 74 02 57 72 82 5A 73 90
 B780 00 01 62 3D 02 69 3F 01 82
 B788 6A 37 02 70 3C 01 76 34 39
 B790 02 75 3C 01 86 37 02 7E 38
 B798 3D 01 8D 3E 02 85 40 01 20
 B7A0 76 3D 02 7F 3D 02 84 41 8F
 B7A8 02 89 46 02 8B 4F 02 8D 9B
 B7B0 52 02 95 56 02 9A 5B 02 9F
 B7B8 90 64 02 9B 6A 02 94 70 7D
 B7C0 02 86 74 02 6A 75 02 5B B1
 B7C8 72 02 4F 6A 02 4F 61 02 60
 B7D0 53 59 02 5A 55 02 61 51 98
 B7D8 02 63 48 02 67 42 02 6D 56
 B7E0 3E 02 75 3C 01 76 4B 02 4C
 B7E8 79 45 02 7F 43 02 83 45 EB
 B7F0 02 85 49 02 84 4E 02 81 CE
 B7F8 51 02 7A 52 02 76 4E 02 96 4E
 B800 76 4A 01 74 4B 02 73 46 F3
 B808 02 70 44 02 6C 44 02 68 92
 B810 46 02 66 49 02 67 4E 02 78
 B818 6B 52 02 70 52 02 73 50 16
 B820 02 74 4D 01 6D 46 01 7B CB
 B828 46 01 76 63 02 6F 65 02 DB
 B830 6C 6B 02 6F 71 02 76 72 DB
 B838 02 7C 6F 02 7D 6B 02 7A 40
 B840 64 02 74 63 01 6D 6C 02 11
 B848 75 6E 02 7D 6B 01 7C 75 BF
 B850 02 86 83 01 8A 8E 02 86 BA
 B858 93 02 67 94 02 62 90 02 96
 B860 63 8A 02 6A 7D 02 71 75 D6
 B868 01 7F 79 02 87 7E 82 8D AF
 B870 85 01 90 8B 02 87 89 02 E5
 B878 8B 88 02 89 8A 02 85 85 5E
 B880 02 85 88 02 89 8B 02 8B EA
 B888 8E 02 8F 8F 02 90 92 02 14
 B890 94 93 02 98 90 02 99 8E C2
 B898 02 9F 8A 02 9F 87 02 9D 42
 B8A0 87 01 97 8B 02 9D 86 02 29
 B8A8 9D 02 92 99 83 01 94 88 BA
 B8B0 02 99 83 02 99 7F 02 97 39
 B8B8 7E 02 94 81 01 91 86 02 1F
 B8C0 94 80 02 93 7D 02 91 7C AD
 B8C8 02 8F 82 02 8E 86 02 8C 37
 B8D0 88 01 90 86 02 89 8B 01 4D
 B8D8 86 93 02 89 9A 02 8A 8A FA
 B8E0 02 8A A5 02 8F A6 02 90 92
 B8E8 A9 02 8F AA 02 97 A9 02 C8
 B8F0 9C AA 02 9E AE 02 9D B1 8C
 B8F8 02 81 B1 02 81 AD 02 83 99 CA

B900 AB 02 85 AA 02 83 A7 02 C3
 B908 83 A6 02 8B A6 01 65 93 16
 B910 02 61 98 02 5F A0 02 60 27
 B918 A5 02 67 A7 02 68 A9 02 9B
 B920 66 AB 02 69 AD 02 69 B0 1D
 B928 02 4E B0 02 4D AD 02 4E 2D
 B930 AA 02 52 AB 02 5A AA 02 97
 B938 5A A6 02 60 A5 01 67 8A EA
 B940 02 6A 82 02 6B 88 02 6E 4C
 B948 02 62 6F 8A 01 75 84 02 7A
 B950 73 84 02 71 86 02 75 89 F9
 B958 02 75 8A 02 71 8B 01 77 88
 B960 83 02 7B 8A 01 77 8B 02 A8
 B968 7D 83 01 7F 89 02 7F 86 31
 B970 02 82 87 02 82 89 02 7E C1
 B978 8C 02 82 8C 01 6E 79 02 B7
 B980 57 7C 02 5C 7B 02 5D 7E C2
 B988 02 5B 80 02 58 82 02 57 53
 B990 84 02 54 85 02 51 85 02 82
 B998 4E 87 02 48 83 02 48 7F BC
 B9A0 02 43 7B 82 43 78 02 46 1E
 B9A8 78 01 7B 82 47 74 02 58 8
 B9B0 4A 73 02 47 7B 01 4D 75 B5
 B9B8 02 4D 72 02 50 71 02 52 49
 B9C0 7B 01 52 76 02 53 72 02 86
 B9C8 56 71 02 57 76 02 56 7E ED
 B9D0 02 52 7D 02 4F 81 01 47 7A
 B9D8 79 02 4B 7D 02 53 7B 01 A5
 B9E0 69 27 02 6C 2A 02 6D 2B 02
 B9E8 02 68 1F 02 65 21 02 66 1A
 B9F0 26 02 6C 2A 02 6D 2D 02 05
 B9F8 69 30 02 66 2E 02 6B 2B 73 8B
 BA00 02 69 27 01 6B 25 02 6C 4B
 BA08 29 01 6E 25 02 6E 2A 02 1B
 BA10 70 27 02 6D 24 01 64 26 7F
 BA18 01 65 29 00 01 62 3F 02 05
 BA20 69 43 01 6A 3A 02 70 4D CB
 BA28 01 75 36 02 76 3F 01 85 CD
 BA30 39 02 7E 3F 01 8D 40 02 B2
 BA38 83 43 01 76 3F 02 7F 40 31
 BA40 02 85 44 02 8A 4C 02 8C 2B
 BA48 53 02 8F 56 02 98 5B 02 33
 BA50 9D 63 02 9C 6B 02 97 71 10
 BA58 02 8D 75 02 81 78 02 73 86
 BA60 78 02 66 78 02 5A 74 02 44
 BA68 51 6F 02 4E 67 02 51 5F 4B
 BA70 02 58 59 02 5F 56 02 62 62
 BA78 54 02 63 4B 02 68 43 02 E5
 BA80 70 40 02 76 40 01 76 4E 67
 BA88 02 77 4A 02 7D 46 02 82 4E
 BA90 47 02 85 4B 02 85 51 02 3D
 BA98 7F 55 02 7A 54 02 76 50 BE
 BAA0 02 76 4D 01 74 4E 02 74 5C
 BAA8 4A 02 70 47 02 6C 47 02 1C
 BAB0 68 48 02 66 4D 02 68 53 8C
 BAB8 02 6D 56 02 72 54 02 74 75
 BAC0 50 82 74 4C 01 7B 4A 01 53
 BAC8 6A 4A 01 6C 67 02 75 66 E7
 BAD0 02 7D 7E 02 82 8B 02 82 E3
 BAD8 70 02 7E 74 02 76 75 02 E5
 BAE0 6D 74 02 6A 70 02 69 6C 2E
 BAE8 02 6C 68 01 6A 70 02 6E C3
 BAF0 6E 02 73 6E 02 76 71 02 E6
 BAF8 7A 6E 02 7E 6D 02 82 6F 7A 9A
 BB00 01 7C 78 02 81 7F 02 87 3B
 BB08 86 02 8A 8E 02 8A 93 02 84
 BB10 86 96 02 79 97 02 6B 96 FC
 BB18 02 63 95 02 63 8D 02 69 2A
 BB20 82 02 6D 7C 02 71 78 01 34
 BB28 88 7C 02 87 7D 01 93 83 FC
 BB30 02 90 81 02 8D 81 02 8B 9B
 BB38 7D 02 88 7D 02 87 81 02 83
 BB40 8B 84 02 8E 87 02 93 88 3E
 BB48 02 95 8A 02 98 8B 02 9B E6
 BB50 87 02 9B 84 02 A0 81 02 DB
 BB58 A2 7D 01 7D 02 9E 7D 6F
 BB60 01 9A 81 02 9F 7C 02 9F F5
 BB68 79 02 9D 78 02 9B 7A 01 CB
 BB70 97 80 02 9A 7A 02 9A 76 6A
 BB78 02 98 75 02 96 78 01 93 E6
 BB80 7E 02 95 78 02 94 75 02 D5
 BB88 91 74 02 8F 81 01 92 7E 6B
 BB90 02 9A 82 81 87 96 02 8B A4
 BB98 02 8C 8E 02 8A A6 02 4C
 BBA0 90 A6 02 91 A8 02 8F AA 07
 BBA8 02 95 A9 02 9A A9 02 9D 87
 BBB0 AC 02 9D B1 02 82 B1 02 9E
 BBB8 81 AD 02 85 AA 02 83 A9 00
 BBC0 02 84 A6 02 8A A5 01 65 3E
 BBC8 96 02 61 98 02 5F 9B 02 12
 BBD0 5F A0 02 60 A6 02 66 A7 A1
 BBD8 02 68 A9 02 66 AB 02 69 2A
 BBDE A0 02 69 B1 02 4E B1 02 68
 BBEE 4D AE 02 4F AB 02 5A 09 19
 BBFF 02 5A AB 02 5B A7 02 60 88
 BBFA 6B 01 67 8D 02 6A 86 02 46 0A
 BBFB 68 8B 02 6F 85 02 6E 8E A6
 BBFC 01 76 87 02 72 87 02 72 31
 BBFD 8A 02 76 8B 02 75 8D 02 5F
 BBFE 71 8E 01 77 86 02 7C 8D DC
 BBFF 01 77 8D 02 7E 86 01 7F 67
 BC00 8C 02 7F 89 02 82 8A 02 8A
 BC08 02 8B 02 7E 8F 02 82 89 1C
 BC10 01 6E 7B 02 67 7C 02 61 26
 BC18 02 81 5C 85 01 55 8B 02 43
 BC20 59 88 02 5C 88 02 5F 86 B2

BC50	02	62	86	02	63	89	02	5E	44	BFA0	01	75	3B	02	76	43	01	85	51	C2F0	75	56	02	75	54	01	69	54	08	86
BC58	8C	02	5C	8F	02	56	98	02	77	BFA8	3E	02	7E	44	01	8C	44	02	3C	C2F8	01	79	54	01	62	6B	02	6B	C3	AD
BC60	52	92	02	4D	90	02	4D	8A	B8	BFB0	85	47	01	76	43	02	7E	45	BA	C300	6C	02	83	6C	02	89	6C	02	19	
BC68	02	49	87	02	48	83	02	4B	10	BFB8	02	85	48	02	8A	51	02	8C	B1	C308	8D	6E	02	8F	72	02	8C	77	CE	
BC70	82	02	50	88	01	4D	84	02	5C	BFC0	59	02	95	5E	02	98	60	01	C8	C310	02	83	7A	02	75	7C	02	63	2A	
BC78	4C	80	02	4E	7E	02	54	87	AB	BFD0	97	74	02	8C	7A	02	79	7C	91	C318	79	02	5C	74	02	5C	6F	02	F5	
BC80	01	51	81	02	52	7D	02	55	37	BFD8	02	63	78	02	52	75	02	4D	87	C320	68	6B	02	62	6B	02	62	70	51	
BC88	7C	02	58	86	01	56	81	02	7A	BFD8	6C	02	50	63	02	5A	5C	02	72	C328	02	67	70	02	67	6C	01	83	1D	
BC90	58	7D	02	5B	7B	02	58	88	DF	BFE0	60	58	02	63	4F	02	67	48	BC	C330	6C	02	83	70	02	88	70	02	50	
BC98	01	4F	89	02	57	86	01	50	5D	BFE8	02	6F	44	02	75	44	01	76	8E	C338	89	6C	01	6A	7A	02	69	77	B7	
BCA0	2C	02	52	28	02	51	25	02	7E	BFF0	52	02	78	4D	02	7D	4A	02	93	C340	02	6E	75	02	72	75	02	76	49	
BCA8	4E	24	02	4C	25	02	4D	2A	C2	BFF8	82	4B	02	85	4F	02	84	55	35	40	C348	78	02	7A	75	02	7F	75	02	6C
BCB0	02	53	2E	02	55	32	02	52	CC	C000	02	80	58	02	7A	58	02	76	E6	C350	81	76	02	80	7B	01	9C	6E	12	
BCB8	34	02	47	33	02	4E	30	02	AE	C008	54	02	76	51	01	74	51	02	AD	C358	02	9B	6C	02	97	6C	02	95	C0	
BCC0	50	2C	01	52	29	02	52	2E	F6	C010	71	4C	02	6E	4A	02	6A	4B	FE	C360	68	02	92	68	02	90	6C	02	87	
BCC8	01	54	28	02	55	2D	02	57	DE	C018	02	67	4E	02	65	53	02	68	B3	C368	95	6F	02	98	72	02	9C	73	4C	
BCD0	2A	02	54	28	01	4C	2B	01	AD	C020	58	02	6E	5A	02	72	57	02	CF	C370	02	9F	76	02	A2	75	02	A4	89	
BCD8	4C	2F	00	01	62	42	02	69	1F	C028	75	51	01	69	50	01	79	51	33	C378	73	02	A5	6F	02	A9	6D	02	DE	
BCE0	45	01	6A	3D	02	71	42	01	3F	C030	01	66	69	02	6F	6A	02	7A	17	C380	AB	69	02	A9	67	02	A8	68	7B	
BCE8	76	38	02	76	42	01	85	3C	CE	C038	6A	02	82	69	02	87	6B	02	45	C388	01	A4	6C	02	A8	67	02	A9	18	
BCF0	02	7E	43	01	8D	42	02	84	C5	C040	89	71	02	86	76	02	7B	79	EE	C390	64	02	A7	63	02	A4	65	01	CF	
BCF8	45	01	76	42	02	7E	42	02	76	C048	02	6A	78	02	86	73	02	5F	22	C398	01	6A	02	A5	64	02	A4	61	78	
BD00	85	46	02	8B	51	02	8C	58	4C	C050	6E	02	60	68	02	64	6A	02	1D	C3A0	02	A3	60	02	A0	63	01	9E	8C	
BD08	02	97	5D	02	9C	65	02	9C	5C	C058	66	69	02	66	6D	02	60	6C	8A	C3A8	69	02	9F	63	02	9D	5F	02	D8	
BD10	6B	01	8B	78	02	7D	7A	02	37	C060	01	82	6A	02	82	6E	02	87	88	C3B0	9A	61	02	98	6B	01	9C	69	7A	
BD18	6C	7A	02	5B	77	02	4E	6E	4D	C068	6E	02	88	6C	01	69	78	02	70	C3B8	02	A5	6E	01	7F	02	82	87	1B	
BD20	02	4E	66	02	52	60	02	58	A1	C070	68	76	02	69	73	02	6D	72	CD	C3C0	81	02	93	7B	02	9B	73	01	25	
BD28	5B	02	61	56	02	63	4C	02	AC	C078	02	72	73	02	75	75	02	78	85	C3C8	7C	7F	02	83	88	02	89	93	B1	
BD30	69	45	02	70	42	02	75	42	08	C080	72	02	7D	71	82	80	73	02	99	C3D0	02	8A	98	02	85	9D	02	69	46	
BD38	01	75	50	02	77	48	02	7C	FD	C088	81	75	02	7D	78	01	7B	7C	2D	C3D8	9D	02	63	9A	02	62	94	02	31	
BD40	49	02	81	48	02	84	4D	02	E6	C090	02	84	87	02	89	87	02	8A	03	C3E0	6C	84	02	70	7E	01	89	9B	A8	
BD48	84	54	02	7E	57	02	78	55	83	C098	96	02	85	9A	02	67	9B	02	15	C3E8	02	8F	99	02	91	9C	02	8B	91	
BD50	02	75	50	01	74	4F	02	73	0D	C0A0	62	97	02	62	91	02	71	7C	3D	C3F0	A5	02	90	A6	02	90	A8	02	CE	
BD58	4B	02	6E	49	02	6A	49	02	D0	C0A8	01	7E	80	02	8C	7C	02	9A	0D	C3F8	96	A9	02	9D	A0	02	9D	B1	94	
BD60	67	4C	02	65	51	02	68	56	48	C0B0	72	02	95	70	02	93	6E	02	EE	C400	02	82	B1	02	82	AC	02	84	AF	
BD68	02	6D	57	02	72	55	02	74	2A	C0B8	90	68	02	94	67	02	96	6C	71	C408	AA	02	83	A7	02	85	A6	02	D1	
BD70	50	01	6A	4C	01	79	4D	01	FC	C0C0	02	99	6B	02	9B	6D	01	9A	2B	C410	8B	A6	01	63	9B	02	5D	99	FC	
BD78	6A	68	02	73	69	02	7F	68	CE	C0C8	71	02	9F	75	02	A2	73	02	28	C418	02	5A	9B	02	5C	A0	02	60	33	
BD80	02	85	6C	02	85	72	02	7D	A8	C0D0	A4	6F	02	A9	6C	02	AB	68	CF	C420	A6	02	65	A7	02	68	A9	02	AD	
BD88	77	02	78	77	02	66	73	02	82	C0D8	02	A8	67	01	A2	6B	02	A8	61	C428	66	AB	02	68	AD	02	6A	B1	31	
BD90	63	6E	02	67	69	02	6B	68	C5	C0E0	67	02	A8	63	02	A6	63	02	21	C430	02	4D	B1	02	4D	AC	02	52	43	
BD98	01	69	75	02	69	72	02	6E	81	C0E8	A4	64	01	A0	6A	02	A4	64	C5	C438	AA	02	58	AA	02	5A	AB	02	B3	
BD A0	77	02	75	73	02	78	71	02	A4	C0F0	02	A3	60	02	A2	60	02	9F	5A	C440	5A	A7	02	5E	A6	01	6F	80	FE	
BD A8	7F	01	82	81	73	02	7F	77	43	C0F8	62	01	9C	69	02	9E	62	02	24	91	C448	02	58	82	01	50	80	02	53	08
BD B0	01	7B	7A	02	81	02	82	8A	F4	C100	9D	5F	02	99	5F	02	98	6B	BC	C450	7C	02	56	7D	02	5B	7A	02	3E	
BD B8	90	02	86	98	02	88	99	02	2A	C108	02	98	6B	01	9B	68	02	A3	77	C458	5D	7C	02	5C	7F	02	58	80	AC	
BD C0	62	96	02	61	93	01	64	8B	5B	C110	6C	01	88	99	02	8D	99	02	89	C460	02	57	82	02	55	84	02	51	2D	
BD C8	02	6A	82	02	70	7A	01	7F	DF	C118	8F	9C	02	8A	A6	02	8F	A6	6D	C468	84	02	4D	86	02	48	83	02	54	
BD D0	7E	02	92	7D	01	96	79	02	2E	C120	02	90	8A	02	8F	AA	02	9E	EE	C470	48	7E	02	43	7C	02	44	78	75	
BD D8	94	77	02	91	76	02	8F	73	AD	C128	A8	02	9C	AA	02	9C	B1	02	2A	C478	82	46	77	02	49	7A	02	4A	8C	
BD E0	02	8C	72	02	8B	76	02	8F	31	C130	82	B1	02	81	AE	02	83	AB	85	C480	7D	81	48	78	02	48	72	02	47	
BD E8	7A	02	92	7D	02	95	7E	02	47	C138	02	82	A7	02	84	A6	02	8B	DD	C488	4A	73	02	4E	7B	01	4D	75	97	
BD F0	97	80	02	9B	81	02	9E	7F	01	C140	A6	01	64	9A	02	5F	98	02	A1	C490	02	4E	70	02	51	73	02	42	2E	
BD F8	02	9F	7B	02	A4	78	02	A6	97	C148	5B	9A	02	5E	A1	02	61	A6	80	C498	7A	81	52	76	02	54	70	02	67	
BE00	76	02	A4	74	A2	75	01	68		C150	02	66	A7	02	66	AA	02	65	99	C4A0	57	71	02	56	7C	01	52	7A	CD	
BE08	9D	78	02	A3	74	A2	A4	71	0B	C158	A8	02	69	AD	02	6B	B1	02	F9	C4A8	02	4A	7D	01	67	93	02	6A	9C	
BE10	02	A2	70	02	9E	71	01	9A	8E	C160	4D	02	62	4C	AD	02	50	AA	17	C4B0	8C	82								


```

C640 71 01 9E 76 02 A1 71 02 A2
C648 A1 6C 02 9F 6D 02 9B 70 36
C650 01 9A 74 02 9D 6E 02 9B CF
C658 6A 02 99 6A 02 95 76 01 9B
C660 99 74 02 A0 79 01 83 6F 41
C668 02 83 72 02 88 72 02 89 AC
C670 6D 01 62 6D 02 62 71 02 4A
C678 66 71 02 67 6D 01 7C 80 E8
C680 02 85 8B 02 8A 99 02 87 06
C688 9E 02 68 9F 02 61 99 02 F3
C690 67 8C 02 71 80 01 7F 83 3F
C698 02 8E 02 79 02 7D 01 89 18
C6A0 9C 02 90 9A 02 9D 02 9D 01
C6A8 8A A6 02 8E A6 02 91 A7 06
C6B0 02 8F A6 02 99 A8 02 9E 9A
C6B8 AB 02 9C B1 02 82 B1 02 AF
C6C0 82 AD 02 85 AA 02 83 A7 12
C6C8 02 8B A6 01 63 9C 02 E5 21
C6D0 9A 02 5B 99 02 59 9B 02 1E
C6D8 61 A6 02 66 A7 02 68 A9 C7
C6E0 02 66 AB 02 69 AE 02 69 3D
C6E8 B2 02 4F B1 02 4D AE 02 61
C6F0 4F AB 02 57 A9 02 5B AA B9
C6F8 02 5A A8 02 5D A6 02 60 29 88
C700 A7 81 67 94 02 6A 8E 02 66
C708 6B 93 02 6E 8D 02 6F 96 D1
C710 01 75 8F 02 72 8F 02 72 53
C718 92 02 75 93 02 75 95 02 89
C720 78 95 01 76 96 02 7D 8E 06
C728 01 77 8E 02 7C 94 01 7E 86
C730 93 02 7F 91 02 81 92 02 B3
C738 81 94 02 7D 98 02 82 97 46
C740 01 6E 83 02 5D 82 02 4C 28
C748 83 81 44 81 02 48 7D 02 21
C750 4B 7E 02 4E 7B 02 51 7B 79
C758 02 52 7E 02 4D 81 02 4B 0E
C760 84 02 47 86 02 46 85 02 49
C768 43 87 02 3D 85 02 3C 80 7B
C770 02 38 7E 02 37 7A 02 39 DD
C778 79 02 3F 7E 01 3C 79 02 2F
C780 3C 74 02 3E 7A 02 43 7C 6C
C788 01 40 76 02 41 72 02 44 01
C790 72 02 46 7B 01 45 76 02 4A
C798 47 72 02 4A 71 02 4A 7C 9D
C7A0 01 3E 7F 02 46 7B 01 47 3B
C7A8 62 02 46 5E 02 47 5B 02 1D
C7B0 4A 5A 02 4C 5D 02 4B 60 73
C7B8 02 44 64 02 42 68 02 44 1B
    
```

```

C7C0 6A 02 48 68 02 4A 65 02 56
C7C8 48 62 01 46 5E 02 44 63 87
C7D0 01 45 5E 02 42 63 02 41 25
C7D8 5F 02 44 5E 01 4C 62 01 52
C7E0 4B 65 00 01 62 49 02 69 6E
C7E8 4C 01 6B 44 02 70 4A 01 68
C7F0 76 41 02 76 49 01 86 44 FA
C7F8 02 7E 4A 01 8D 4A 02 85 E8 13
C800 4D 01 76 49 02 80 4B 02 A4
C808 88 51 02 8B 5B 02 8C 5F 7E
C810 02 98 66 02 9D 6E 02 9C 83
C818 74 02 9B 76 01 90 7F 02 79
C820 8C 80 01 86 81 02 78 82 F8
C828 02 64 81 02 58 76 02 50 F1
C830 69 02 57 64 01 62 5E 02 E1
C838 63 54 02 6A 4D 02 70 4A 2C
C840 02 76 49 01 76 58 02 78 12
C848 52 02 7F 58 02 84 52 02 D0
C850 58 58 02 83 5D 02 7D 5F B5
C858 02 77 5C 02 76 57 01 75 3A
C860 58 02 72 52 02 6E 51 02 09
C868 68 52 02 67 56 02 68 5D 70
C870 02 6F 5F 02 74 5C 02 75 51
C878 57 01 6A 5B 01 7A 5B 01 34
C880 5F 6E 02 68 6F 02 79 70 D9
C888 02 86 6F 02 92 6F 02 97 E3
C890 73 02 96 77 01 90 7C 02 E9
C898 7D 7F 02 67 7E 02 58 79 16
C8A0 02 53 72 02 56 6E 02 5A 51
C8A8 6D 01 61 6F 02 62 73 02 87
C8B0 67 73 02 67 6F 01 83 70 1E
C8B8 02 84 74 02 89 73 02 88 02
C8C0 6F 01 6B 7E 02 69 7B 02 C9
C8C8 6B 79 02 6F 78 02 74 7A 4D
C8D0 02 75 7B 02 77 7A 02 7B FA
C8D8 78 02 7F 79 02 82 7A 02 12
C8E0 81 7D 02 7E 7F 01 7C 82 A4
C8E8 02 84 8B 02 89 97 02 89 6E
C8F0 9E 02 85 A1 02 67 A1 02 8A C0
C8F8 62 9C 02 63 96 02 6A 8A AF
C900 02 71 82 01 80 87 02 89 51
C908 8A 02 98 8B 02 94 89 01 98
C910 94 84 02 91 82 02 8E 83 19
C918 02 8C 7F 02 89 7E 02 86 7F
C920 82 02 8C 86 02 8F 89 02 9B
C928 94 89 02 95 8B 02 9A 8B 57
C930 02 9C 87 02 9C 85 02 A2 E5
C938 80 02 A2 7D 02 9F 7D 01 C1
    
```

```

C940 9B 82 02 9E 7D 02 9F 79 5D
C948 02 9D 78 02 9A 7A 01 97 D6
C950 81 02 99 7C 02 9A 76 02 C5
C958 97 76 02 95 79 01 94 80 53
C960 02 95 7A 02 94 76 02 92 DA
C968 76 02 90 7B 02 8F 82 01 C8
C970 93 7F 02 9A 82 01 8A 9D 91
C978 02 91 9B 02 94 9B 02 94 36
C980 9E 02 8B A6 02 90 A7 02 55
C988 90 AA 02 98 A9 02 9D AA 17
C990 02 9E AD 02 9D B1 02 83 7B
C998 B1 02 82 AD 02 85 AA 02 76
C9A0 83 A8 02 84 A7 02 8B A5 F3
C9A8 01 67 97 02 6A 90 02 6A D8
C9B0 95 02 6E 8F 02 6F 98 01 17
C9B8 75 91 02 72 91 02 71 94 93
C9C0 02 75 96 02 75 97 02 72 18
C9C8 97 01 77 97 02 7C 91 01 47
C9D0 78 91 02 7C 97 01 7E 95 CB
C9D8 02 7E 94 02 82 94 02 81 58
C9E0 96 02 7E 99 02 83 99 01 77
C9E8 62 9F 02 5C 9A 02 58 99 9D
C9F0 02 58 9F 02 61 A6 02 65 22
C9F8 A7 02 67 A8 02 66 AB 02 8E 3D
CA00 69 AD 02 69 B1 02 4E B1 FD
CA08 02 4D AD 02 50 AA 02 5A 26
CA10 AA 02 59 A8 02 5D A6 02 89
CA18 61 A6 01 6F 85 02 55 84 B8
CA20 02 48 85 01 39 82 02 3E AD
CA28 7E 02 41 7F 02 44 7C 02 F6
CA30 47 7D 02 47 80 02 42 82 AD
CA38 02 3F 86 02 3B 86 02 38 C6
CA40 88 02 32 86 02 32 81 02 03
CA48 2E 7E 02 2D 79 02 31 7A 13
CA50 02 34 7E 01 31 7A 02 31 AD
CA58 75 02 35 75 02 38 7E 01 FC
CA60 36 77 02 37 73 02 3A 73 32
CA68 02 3C 7C 01 3C 78 02 3D E0
CA70 72 02 40 72 02 40 7F 01 22
CA78 33 80 02 3D 7C 01 5E 66 75
CA80 02 61 64 02 62 61 02 60 38
CA88 5F 02 60 02 5C 62 02 32
CA90 60 69 02 5F 6E 02 5C 6F BF
CA98 02 5A 6D 02 5C 69 02 5F 53
CAA0 66 01 63 66 01 61 69 01 66
CAAB 5C 64 02 5B 68 01 5A 63 B5
CAB0 02 59 67 02 57 64 02 5A 55
CAB8 62 00 FF 00 00 00 00 00 E3
    
```

●リスト3 アニメーションプログラム

```

100 '=====
110 ' Picture move program
120 '=====
130 F$="anime":AD=0
140 SCREEN 5:SET PAGE 0,2
150 FOR I=7 TO 14:BLOAD F$+MID$(STR$(I),2)+".pic",
S,AD:AD=AD+&H2000:NEXT
160 SET PAGE 0,0:SCREEN 4:COLOR,,0:COLOR=(15,0,0,0
):COLOR=(0,7,7,7)
170 FOR I=&H2000 TO &H37FF:VPOKE I,&HF0:NEXT
180 BLOAD F$+"15.pic",S
    
```

```

190 AD=&H4000
200 FOR I=1 TO 6:BLOAD F$+MID$(STR$(I),2)+".pic",S
,AD:AD=AD+&H2000:NEXT
210 '
220 FOR I=2 TO 16
230 II=I AND 15:VDP(4)=II*4+3:
screen
240 FOR J=0 TO 50:NEXT:
--change
oop
250 NEXT I
260 GOTO 220
--wait 1
    
```

PC-8801シリーズ FM-7 X1 SMC-777 ダンジョン オブ ブリタニア シナリオその2 プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Yoshinobu Takahashi

「ダンジョン オブ ブリタニア」もいよいよシナリオその2。打ち込み方を説明する前に、ひとつおわびしなければならぬことがある。実は、メインプログラムに、バグがあることが発見されたのだ。このバグは、シナリオその2以後に発生するバグで、階数表示やモンスターの出現に関するものだ。以下にその訂正部分を記すので、メインプログラム(リスト2、SMC-777の

みリスト3)を以下の通り訂正してくれ。まずはPC-8801シリーズ、FM-7 X1、の訂正から。

- ①320行のP=0を削除。
- ②280行の最後に:P=0を追加。
- ③300行と320行の内容を入れ替える。
- ④8420行の最後に:I=30を追加。
- ⑤9026行の最後に:HV(3)=30を追加。
- ⑥9130行の最後に:HV(2)=29を追加。

次は、SMC-777の訂正。

- ①290行のP=0を削除。
- ②270行の最後に:P=0を追加。
- ③8410行のI=DUをI=30に変更。
- ④9210行を以下のように変更する。
9210 NEXT:CLOSE:HV(2)=29:
GOTO 300
- ④新たに、8540 HV(3)=30を追加。
- ⑤8410行の:IF~以後を削除し、その削除したIF~以後を、8430行として新しい行番号をつけて追加する。

このシナリオプログラムは、4機種共通のプログラムなのだ。第1回目にお送りしたプログラムのうち、リスト

1のローダーの10,000行以後を、今回のこのリストに変更すれば、シナリオその2ができあがりというわけだ。

PC-8801、FM-7、X1の人は、まずローダーを読み込み、DELETE10000-20000 [RETURN] で10000行以後を削除

●リスト1 ローダー

```

10 PLAY"V","V","V","V","V13S0M3","VS0M3"
20 CLEAR 300,&HAFF
30 SCREEN 0
40 WIDTH 40
50 CLS
60 LOCATE 0,24
70 GOSUB 180
80 BLOAD*-1,"CDATA",&H5000
90 BLOAD*-1,"MAIN"
100 WIDTH 80
110 COLOR 7
120 A=&HC006:CALL A
130 GOTO 120
140 ☒ SAVE ☒
150 BSAVE*-1,"CDATA",&H5000,&H2400

```

```

160 BSAVE*-1,"MAIN",&HBD00,&H2400
170 END
180 PRINT "
190 PRINT "
200 PRINT "
210 PRINT "
220 PRINT "
230 PRINT "
240 PRINT "
250 PRINT "
260 PRINT "
270 PRINT "
280 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
290 LOCATE 0,0:COLOR 0:RETURN

```

ARIUS

the Space shooting Game

Now Loading Machine Language

●リスト2 CDATA

```

9000 00 00 00 00 00 00 00 00 90
9008 00 00 00 00 00 00 00 00 98
9010 00 00 00 00 00 00 00 00 A0
9018 00 00 00 00 00 00 00 00 A8
9020 00 00 00 00 00 00 00 00 B0
9028 00 00 00 00 00 00 00 00 B8
9030 00 00 00 00 00 00 00 00 C0
9038 00 00 00 00 00 00 00 00 C8
9040 00 00 00 00 00 00 00 00 D0
9048 00 00 00 00 00 00 00 00 D8
9050 00 00 00 00 00 00 00 00 E0
9058 00 00 00 00 00 00 00 00 E8
9060 00 00 00 00 00 00 00 00 F0
9068 00 00 00 00 00 00 00 00 F8
9070 00 00 00 00 00 00 00 00 00
9078 00 00 00 00 00 00 00 00 08
9080 00 00 00 00 00 00 00 00 10
9088 00 00 00 00 00 00 00 00 18
9090 00 00 00 00 00 00 00 00 20
9098 00 00 00 00 00 00 00 00 28
90A0 00 00 00 00 00 00 00 00 30
90A8 00 00 00 00 00 00 00 00 38
90B0 00 00 00 00 00 00 00 00 40
90B8 00 00 00 00 00 00 00 00 48
90C0 00 00 00 00 78 FC 87 87 D2
90C8 01 07 0E 00 03 02 E0 FF 52
90D0 FF FF 73 00 F8 10 FF E1
90D8 C0 F0 F8 78 78 FC 00 CC C8
90E0 87 87 FC 78 00 00 00 00 F2
90E8 FF 1F 07 00 1F 3E 3C 2E
90F0 E1 1E FF FF 00 E7 E1 E1 26
90F8 EC EC 7C FC 8C FC DC 9C 58 0B
9100 00 00 00 00 00 78 84 A7 34
9108 00 00 01 00 00 01 00 FF 9A
9110 00 00 8C 00 00 E0 00 FF 0C
9118 00 00 00 00 00 00 00 C0 69
9120 A7 84 78 00 00 00 00 00 54
9128 FF 18 00 00 00 01 03 D4
9130 FF 1F 03 00 00 00 00 E2
9138 E0 E0 E0 00 00 20 60 E9
9140 00 00 00 00 78 84 87 5F
9148 00 01 06 00 00 00 FF DF
9150 00 FF 73 00 00 01 FF 53
9158 00 C0 F0 70 70 F8 00 C8 39
9160 87 84 78 00 00 00 00 74
9168 FE 00 07 03 00 03 1E 1C 3E
9170 1C 00 FC FF 00 C1 C0 C0 59
9178 08 08 18 F8 08 F8 D8 98 99
9180 03 0F 1F 1E 1E 3F 00 33 F0
9188 FF FF CE 00 1F 98 00 FF 9B
9190 80 E0 70 00 C0 40 07 FF F7
9198 00 00 00 00 1E 3F E1 E1 48
91A0 37 37 3E 3F 30 3F 3B 39 FF
91A8 87 78 FF FF 00 E7 87 87 2B
91B0 FF 1F F8 E0 00 F8 7C 3C E7
91B8 E1 E1 3F 1E 00 00 00 68
91C0 00 00 00 00 00 00 03 54
91C8 00 00 31 00 00 07 FF 90
91D0 00 00 00 00 00 00 1E 21 E5 8D
91D8 00 00 00 00 00 00 04 06 90
91E0 07 07 07 00 00 00 04 06 90
91E8 FF F8 C0 00 00 00 00 38
91F0 FF 18 00 00 00 00 C0 D8
91F8 E5 21 1E 00 00 00 00 AD 52
9200 00 03 0F 0E 0E 1F 00 13 F2
9208 00 FF CE 00 00 00 FF E6
9210 00 80 60 00 00 00 FF 81
9218 00 00 00 00 00 1E 21 E1 CA
9220 10 10 18 1F 10 1F 1B 19 6C
9228 38 00 3F FF 00 83 03 03 B9
9230 7F 00 E0 C0 00 C0 78 38 51
9238 E1 21 1E 00 00 00 00 EA
9240 00 00 00 03 00 00 00 72 47
9248 1C 03 00 80 00 FF 00 22 9A
9250 00 FF 00 00 00 FF 00 22 02
9258 00 C0 00 00 00 F8 00 20 C2
9260 72 00 00 00 03 00 00 67
9268 22 00 FF 00 80 00 03 1C BA

```

```

9270 22 00 FF 00 00 00 FF 00 22
9278 20 00 F8 00 00 00 C0 00 E2
9280 00 00 00 03 00 00 00 05 1A
9288 1F 00 00 AA 00 00 00 55 38
9290 FF 00 00 AA 00 00 00 55 20
9298 FE 00 00 A8 00 00 00 54 24
92A0 05 00 00 03 00 00 00 3A
92A8 55 00 00 AA 00 00 1F 58
92B0 55 00 00 AA 00 00 FF 40
92B8 54 00 00 A8 00 00 FE 44
92C0 00 00 00 03 00 00 02 57
92C8 1F 03 00 80 00 FF 00 22 1D
92D0 FF FF 00 00 FF 00 22 81
92D8 FE C0 00 00 00 F8 00 20 40
92E0 02 00 00 03 00 00 00 77
92E8 22 00 FF 00 80 00 03 1F 3D
92F0 22 00 FF 00 00 00 FF FF A1
92F8 20 00 F8 00 00 00 C0 FE 60 23
9300 E0 98 89 9A A0 93 90 A3 94
9308 78 88 10 20 40 FE 02 FE 09
9310 00 20 A6 AA B2 E2 A3 20 6A
9318 00 08 7E 08 7E 08 00 C7
9320 80 83 80 84 84 92 92 91 F3
9328 02 FE 00 00 4C 46 00 FF 4C
9330 00 00 00 20 7E 24 10 00 95
9338 00 FF 00 FF 02 04 08 10 E7
9340 E0 98 89 9A A0 93 90 A3 D4
9348 78 88 10 20 40 FE 02 FE 49
9350 00 20 A6 AA B2 E2 A3 20 AA
9358 00 08 7E 08 7E 08 00 07
9360 80 83 80 84 84 92 92 91 33
9368 02 FE 00 00 4C 46 00 FF 8C
9370 00 00 00 20 7E 24 10 00 D5
9378 00 FF 00 FF 02 04 08 10 27
9380 E0 98 89 9A A0 93 90 A3 14
9388 78 88 10 20 40 FE 02 FE 89
9390 00 20 A6 AA B2 E2 A3 20 EA
9398 00 08 7E 08 7E 08 00 47
93A0 80 83 80 84 84 92 92 91 73
93A8 02 FE 00 00 4C 46 00 FF CC
93B0 00 00 00 20 7E 24 10 00 15
93B8 00 FF 00 FF 02 04 08 10 67
93C0 FF FF CF CF CF CF C1 FF 4D
93C8 FF FF 03 3B 3B 3B 03 FF 0F
93D0 FF FF 04 3C 24 34 04 FF FC
93D8 FF FF 8C 84 90 98 9C FF 3C
93E0 FF FF FC FC FC FF FF FF 62
93E8 FF FF 0F 0F 0F FF FF FF A3
93F0 FF FF FF FF FF FF FF 7B
93F8 FF D1 D1 FF FF FF FF 27 F6
9400 00 00 30 30 30 30 3E 00 92
9408 00 00 FC C4 C4 C4 FC 00 E0
9410 00 00 FB C8 CB CB FB 00 03
9418 00 00 73 7B 6F 67 63 00 D3
9420 00 20 23 23 23 20 23 00 80
9428 00 00 F0 F0 F0 F0 00 7C
9430 00 00 00 00 00 FF 00 F2
9438 00 2E 2E 00 00 C0 00 A8
9440 FF FF CF CF CF CF C1 FF CE
9448 FF FF 03 3B 3B 3B 03 FF 7D
9450 FF FF 04 3C 24 34 04 FF 70
9458 FF FF 8C 84 90 98 9C FF 8D
9460 FF DF DF DF DF DC FF 29
9468 FF FF FF FF FF FF FF 0E
9470 FF FF FF FF FF FF FF 0E
9478 FF D1 D1 FF FF 3F FF 3F 28
9480 00 00 00 00 00 00 71 85
9488 00 00 00 00 00 00 11 2D
9490 00 00 00 00 00 00 11 35
9498 00 00 00 00 00 00 10 3C
94A0 71 00 00 00 00 00 00 A5
94A8 38 00 00 00 00 00 00 74
94B0 00 00 00 00 00 00 00 44
94B8 00 00 00 00 00 00 00 4C
94C0 00 00 00 00 00 00 0B 5F
94C8 00 00 00 00 00 00 BB 1F
94D0 00 00 00 00 00 00 BB 1F
94D8 00 00 00 00 00 00 BA 26

```

```

94E0 0B 00 00 00 00 00 00 7F
94E8 BF 00 00 00 00 00 00 3B
94F0 FF 00 00 00 00 00 00 83
94F8 FE 00 00 00 00 00 00 8A E7
9500 00 00 00 00 00 00 00 96
9508 00 00 00 00 00 00 00 11 AE
9510 00 00 00 00 00 00 00 11 B6
9518 00 00 00 00 00 00 00 10 BD
9520 01 00 00 00 00 00 00 00 B6
9528 3F 00 00 00 00 00 00 FC
9530 FF 00 00 00 00 00 00 C4
9538 FE 00 00 00 00 00 00 CB
9540 00 00 00 00 00 00 00 D5
9548 00 00 00 00 00 00 00 DD
9550 00 00 00 00 00 00 00 E5
9558 00 00 00 00 00 00 00 ED
9560 01 1F E7 F7 F7 EF DF B6
9568 00 FB F7 FF FF FF F7 FB DE
9570 00 DF EF FF FF FF EF DF 9E
9578 00 F8 F7 EF EF EF F7 FB BB
9580 00 00 00 00 00 00 00 15
9588 00 00 00 00 00 00 00 1D
9590 00 00 00 00 00 00 00 25
9598 00 00 00 00 00 00 00 2D
95A0 00 1F 0F 00 00 00 00 63
95A8 00 FB F7 0F 0F 0F 07 03 66
95B0 00 DF 0F 00 00 00 00 33
95B8 00 F8 F7 0F 0F 0F 07 03 73
95C0 00 00 00 00 00 00 00 55
95C8 00 00 00 00 00 00 00 5D
95D0 00 00 00 00 00 00 00 65
95D8 00 00 00 00 00 00 00 6D
95E0 FF 1F 0F 07 07 07 00 00 B7
95E8 FF FB F7 FF FF FF 07 03 75
95F0 FF DF 0F 0F 0F 0F 00 00 9F
95F8 FF F8 F7 EF EF EF 07 03 5D DD
9600 00 00 00 01 07 0F 1C 1C E5
9608 00 00 1F FF FF FF 0C 18 DE
9610 00 00 F8 FF FF FF 30 18 E3
9618 00 00 00 80 E0 F0 38 38 6E
9620 1C 1C 0F 07 01 00 00 05
9628 18 0C FF FF FF 1F 00 00 FE
9630 18 3F FF FF FF F8 00 00 03
9638 38 38 F0 E0 80 00 00 00 8E
9640 00 00 01 06 08 10 20 20 35
9648 00 1F E0 00 00 07 0F 1F 12
9650 00 F8 07 00 00 E0 F8 AD
9658 00 00 80 60 10 08 04 04 EE
9660 20 20 10 08 06 01 00 00 55
9668 1F 0F 07 00 00 E0 1F 00 32
9670 F8 F0 00 00 00 07 F8 00 CD
9678 04 04 08 10 60 80 00 00 0E
9680 00 00 00 00 00 00 00 16
9688 00 00 00 00 00 07 0C 18 49
9690 00 00 00 00 00 E0 30 18 4E
9698 00 00 00 00 00 00 00 2E
96A0 00 00 00 00 00 00 00 36
96A8 18 0C 07 00 00 00 00 69
96B0 18 30 E0 00 00 00 00 6E
96B8 00 00 00 00 00 00 00 4E
96C0 00 00 00 01 07 0F 1D 1E A8
96C8 00 00 1F FF FF FF 1E 0F A7
96D0 00 00 F8 FF FF FF 00 00 5B
96D8 00 00 00 80 E0 F0 38 38 2E
96E0 1E 1D 0F 07 01 00 00 00 C8
96E8 0F 1E FF FF FF 1F 00 00 C7
96F0 00 00 FF FF FF F8 00 00 7B
96F8 38 38 F0 E0 80 00 00 00 4E 12
9700 00 00 01 06 08 10 21 23 FA
9708 00 1F E0 00 00 FC FE FF 97
9710 00 F8 07 00 00 00 00 00 A6
9718 00 00 80 60 10 08 04 04 AF
9720 23 21 10 08 06 01 00 00 1A
9728 FF FE FC 00 00 E0 1F 00 B7
9730 00 00 00 00 00 00 F8 00 C6
9738 04 04 08 10 60 80 00 00 CF
9740 00 00 00 00 00 00 01 02 DA
9748 00 00 00 00 00 FC 1E 0F 08

```


9750	00 00 00 00 00 00 00 00	E7	9A80	00 00 00 01 04 02 01 0C	2E	9DB0	0F 7F 7F FF FF 00 00 00	58
9758	00 00 00 00 00 00 00 00	EF	9A88	00 00 08 C9 25 17 0F FC	3A	9DB8	C0 C0 C0 C0 C0 00 00 00	15
9760	02 01 00 00 00 00 00 00	FA	9A90	00 00 10 93 A4 E8 F0 3F	88	9DC0	00 00 03 03 03 03 03 03	6F
9768	0F 1E FC 00 00 00 00 00	28	9A98	00 00 00 80 20 40 80 30	C2	9DC8	00 00 00 FF FF FF FF FF	5F
9770	00 00 00 00 00 00 00 00	07	9AA0	0C 01 02 04 01 00 00 00	4E	9DD0	00 00 00 FF FF FF FF FF	67
9778	00 00 00 00 00 00 00 00	0F	9AA8	FC 0F 17 25 C9 08 00 00	5A	9DD8	00 00 C0 C0 C0 C0 C0 C0	F5
9780	00 00 00 01 07 0F 1C 1C	66	9AB0	3F F0 E8 A4 93 10 00 00	A8	9DE0	03 03 03 03 03 03 00 00	8F
9788	00 00 1F FF FF FF 00 00	3B	9AB8	30 80 40 20 80 00 00 00	E2	9DE8	FF FF FF FF FF FF FF FF	00
9790	00 00 F8 FF FF FF 78 F8	84	9AC0	00 00 00 01 04 02 01 0C	6E	9DF0	FF FF FF FF FF FF FF FF	00
9798	00 00 00 00 00 E0 F0 B8	78	9AC8	00 00 08 C9 25 10 00 C3	2B	9DF8	C0 C0 C0 C0 C0 C0 00 00	15
97A0	1C 1C 0F 07 01 00 00 00	86	9AD0	00 00 10 93 A4 08 00 C3	7C	9E00	00 00 00 03 03 03 03 03	AD
97A8	00 00 FF FF FF 1F 00 00	5B	9AD8	00 00 00 80 20 40 80 30	02	9E08	00 00 00 FF FF FC FC FC	8C
97B0	F0 78 FF FF FF F8 00 00	A4	9AE0	0C 01 02 04 01 00 00 00	8E	9E10	00 00 00 FF FF 7F 7F 0F	B9
97B8	78 B8 F0 E0 80 00 00 00	CF	9AE8	00 00 10 25 C9 08 00 00	4B	9E18	00 00 00 C0 C0 C0 C0 C0	76
97C0	00 00 01 06 08 10 20 20	B6	9AF0	C3 00 08 A4 93 10 00 00	9C	9E20	03 03 03 03 03 00 00 00	CD
97C8	00 1F E0 00 00 00 00 00	5E	9AF8	30 80 40 20 80 00 00 00	22	9E28	F0 FC FC FF FF FF FF FF	AC
97D0	00 F8 07 00 00 3F 7F FF	23	9B00	00 00 00 01 04 02 01 0C	AF	9E30	0F 7F 7F FF FF FF FF FF	D9
97D8	00 00 80 60 10 08 84 C4	AF	9B08	00 00 08 C9 25 10 00 C0	69	9E38	C0 C0 C0 C0 C0 00 00 00	96
97E0	20 20 10 08 06 01 00 00	D6	9B10	00 00 10 93 A4 08 00 03	FD	9E40	00 00 00 00 00 00 00 00	DE
97E8	00 00 00 00 00 E0 1F 00	7E	9B18	00 00 00 80 20 40 80 30	43	9E48	00 80 F0 FF FF FE FE F8	48
97F0	FF 7F 3F 00 00 07 F8 00	43	9B20	0C 01 02 04 01 00 00 0C	FF	9E50	00 00 00 00 F0 7F 7F 1F	FB
97F8	C4 84 08 10 60 80 00 00	CF	9B28	C0 00 10 25 C9 08 00 00	89	9E58	00 00 00 00 80 80 80 80	F6
9800	00 00 00 00 00 00 00 00	98	9B30	03 00 08 A4 93 10 00 00	1D	9E60	00 00 00 00 00 00 00 00	FE
9808	00 00 00 00 00 00 00 00	A0	9B38	30 80 40 20 80 00 00 00	63	9E68	F8 FE FE FF FF F0 80 00	68
9810	00 00 00 00 00 3F 78 F0	4F	9B40	00 00 00 00 00 00 00 00	DB	9E70	1F 7F 7F F0 00 00 00 00	1B
9818	00 00 00 00 00 00 80 40	70	9B48	00 00 00 00 04 17 4F BC	09	9E78	80 80 80 80 00 00 00 00	16
9820	00 00 00 00 00 00 00 00	B8	9B50	00 00 00 00 20 E8 F2 3D	22	9E80	00 00 00 00 00 00 00 00	1E
9828	00 00 00 00 00 00 00 00	C0	9B58	00 00 00 00 00 00 00 00	F3	9E88	00 70 7F 7F 7F 7F 7F	90
9830	F0 78 3F 00 00 00 00 00	6F	9B60	00 00 00 00 00 00 00 00	F9	9E90	00 00 00 F0 FF FF FF FF	1A
9838	40 80 00 00 00 00 00 00	90	9B68	BC 4F 17 04 00 00 00 00	2B	9E98	00 00 00 00 00 00 00 00	36
9840	00 00 00 1E 3F 1F 07 01	5C	9B70	3D F2 E8 20 00 00 00 00	42	9EA0	00 00 00 00 00 00 00 00	3E
9848	00 00 00 00 80 E0 FF FF	3E	9B78	00 00 00 00 00 00 00 00	13	9EA8	7F 7F 7F 7F 7F 7F 70	00
9850	00 00 00 00 00 00 F8 FC	DC	9B80	00 00 00 00 00 00 00 00	1B	9EB0	FF FF FF FF FF FF FF FF	3A
9858	00 00 00 00 00 00 00 00	F0	9B88	00 00 00 00 04 10 40 83	F4	9EB8	00 00 00 00 00 00 00 00	56
9860	00 03 00 00 07 07 00 00	09	9B90	00 00 00 00 20 80 02 C1	16	9EC0	00 00 00 00 00 00 00 00	5E
9868	FF FF 00 00 80 9F 00 00	1D	9B98	00 00 00 00 00 00 00 00	33	9EC8	00 80 F0 FF FF FE FE F8	C8
9870	FE FF 00 00 03 F3 00 00	FB	9BA0	00 00 00 00 00 00 00 00	3B	9ED0	00 00 00 00 F0 7F 1F	7B
9878	00 00 00 00 C0 C0 00 00	90	9BA8	83 40 10 04 00 00 00 00	1A	9ED8	00 00 00 00 00 00 00 00	76
9880	00 00 00 00 1E 07 01 00	3E	9BB0	C1 02 08 20 00 00 00 00	36	9EE0	00 00 00 00 00 00 00 00	7E
9888	00 00 00 00 80 E0 7F FF	20	9BB8	00 00 00 00 00 00 00 00	53	9EE8	F8 FE FE FF FF F0 80 00	E8
9890	00 00 00 00 00 00 00 F8	20	9BC0	00 00 00 00 00 00 00 00	5B	9EF0	1F 7F 7F F0 00 00 00 00	9B
9898	00 00 00 00 00 00 00 00	30	9BC8	00 00 00 00 04 10 40 80	37	9EF8	00 00 00 00 00 00 00 00	96
98A0	00 00 12 00 40 00 20 09	B3	9BD0	00 00 00 00 20 80 02 01	96	9F00	00 00 00 00 00 00 00 00	9F
98A8	3F FF 49 00 00 1F 00 24	A4	9BD8	00 00 00 00 00 00 00 00	73	9F08	08 0C 0E 0F 0F 0E 0C 0F	0F
98B0	FC FE 24 00 00 F0 00 92	E8	9BE0	00 00 00 00 00 00 00 00	7B	9F10	00 00 00 00 00 C0 E0 60	2F
98B8	00 00 90 00 04 00 10 40	34	9BE8	80 40 10 04 00 00 00 00	57	9F18	00 00 00 00 00 00 00 00	B7
98C0	00 00 00 00 1E 07 01 00	7E	9BF0	01 02 08 20 00 00 00 00	B6	9F20	00 00 00 00 00 00 00 00	BF
98C8	00 00 00 00 80 E0 78 38	38	9BF8	00 00 00 00 00 00 00 00	93	9F28	0C 0E 0E 0F 0F 0E 0C 08	2F
98D0	00 00 00 00 00 00 00 68	68	9C00	00 00 00 00 00 03 3F DE	DE	9F30	60 E0 C0 80 00 00 00 00	4F
98D8	00 00 00 00 00 00 00 70	70	9C08	00 00 00 00 00 3F FF FF	E1	9F38	00 00 00 00 00 00 00 00	D7
98E0	00 00 12 00 47 07 20 09	01	9C10	00 00 00 00 00 FF FF FF	A9	9F40	00 00 00 00 00 00 00 00	DF
98E8	00 00 49 00 80 80 00 24	ED	9C18	00 00 00 00 00 FE FE FE	AE	9F48	00 04 06 07 07 07 07 07	14
98F0	00 00 24 00 03 03 00 92	44	9C20	00 00 00 00 00 00 00 00	BC	9F50	00 00 00 00 80 C0 E0 E0	EF
98F8	00 00 90 00 C4 C0 10 40	F4	9C28	00 00 00 00 00 00 00 00	C4	9F58	00 00 00 00 00 00 00 00	F7
9900	00 00 00 1E 3F 1F 07 01	1D	9C30	00 00 00 00 00 00 00 00	CC	9F60	00 00 00 00 00 00 00 00	FF
9908	00 00 00 00 80 E0 FF FF	FF	9C38	00 00 00 00 00 00 FE 00	D2	9F68	07 07 07 07 07 06 04 00	34
9910	00 00 00 00 00 00 F8 FC	9D	9C40	00 00 00 00 00 00 83 3F	1E	9F70	E0 E0 C0 80 00 00 00 00	0F
9918	00 00 00 00 00 00 00 00	B1	9C48	00 00 00 00 00 3F 80 FF	A2	9F78	00 00 00 00 00 00 00 00	17
9920	00 03 00 00 07 07 00 00	CA	9C50	00 00 00 00 00 FF FF FF	F0	9F80	00 00 00 00 00 00 00 00	1F
9928	FF FF 00 00 80 9F 00 00	DE	9C58	00 00 00 FE 00 FE FE FE	EC	9F88	08 0C 0E 0F 0F 0E 0C 08	8F
9930	FE FF 00 00 03 F3 00 00	BC	9C60	00 00 00 00 00 00 00 00	FC	9F90	00 00 00 00 80 C0 E0 60	AF
9938	00 00 00 00 C0 C0 00 00	51	9C68	00 00 00 00 00 00 00 00	04	9F98	00 00 00 00 00 00 00 00	37
9940	00 00 00 00 1E 07 01 00	FF	9C70	00 1F 03 00 00 00 00 00	2E	9FA0	00 00 00 00 00 00 00 00	3F
9948	00 00 00 00 80 E0 7F C0	E1	9C78	00 FC FC 3C 1C 0C FE 00	6E	9FA8	0C 0E 0E 0F 0F 0E 0C 08	AF
9950	00 00 00 00 00 00 00 F8	E1	9C80	00 00 00 00 00 03 3F 5E	61	9FB0	60 E0 C0 80 00 00 00 00	CF
9958	00 00 00 00 00 00 00 00	F1	9C88	00 00 00 00 00 3F FF FF	61	9FB8	00 00 00 00 00 00 00 00	57
9960	00 00 09 20 00 40 10 04	76	9C90	00 00 00 00 00 FF FF FF	29	9FC0	00 00 00 00 00 00 00 00	5F
9968	3F FF 24 00 00 1F 00 92	14	9C98	00 00 00 00 00 FE FE FE	2E	9FC8	01 01 01 01 01 01 01 01	6F
9970	FC FE 92 00 00 F0 00 49	CE	9CA0	00 00 00 00 00 00 00 00	3C	9FD0	80 80 80 80 80 80 80 80	77
9978	00 00 48 04 00 08 20 20	85	9CA8	00 00 00 00 00 00 00 00	44	9FD8	00 00 00 00 00 00 00 00	7F
9980	00 00 00 00 1E 07 01 00	3F	9CB0	00 00 00 00 00 00 00 00	4C	9FE0	00 00 00 00 00 00 00 00	8F
9988	00 00 00 00 80 E0 78 F9	39	9CB8	00 00 00 00 00 00 FE 00	52	9FE8	01 01 01 01 01 01 01 01	8F
9990	00 00 00 00 00 00 00 29	29	9CC0	00 00 00 00 00 0F 0F 0F	A7	9FF0	80 80 80 80 80 80 80 80	9F
9998	00 00 00 00 00 00 00 00	31	9CC8	00 00 00 FF FF FC FC E0	3A	9FF8	00 00 00 00 00 00 00 00	0A
99A0	00 00 09 20 07 47 10 04	C4	9CD0	00 00 00 FF FF 3F 3F 07	EF	A000	00 00 00 00 00 00 00 00	A0
99A8	00 00 24 00 80 80 00 92	F7	9CD8	00 00 00 F0 F0 F0 F0 F0	24	A008	00 00 00 00 00 00 00 00	A8
99B0	00 00 92 00 03 03 00 49	2A	9CE0	0F 0F 0F 0F 0F 00 00 00	C7	A010	00 00 00 00 00 00 00 00	B0
99B8	00 00 48 04 C0 C8 00 20	45	9CE8	E0 FC FC FF FF 00 00 00	5A	A018	00 00 00 00 00 00 00 00	B8
99C0	01 00 01 03 24 02 01 1C	A1	9CF0	07 3F 3F FF FF 00 00 00	0F	A020	00 00 00 00 00 00 00 00	C0
99C8	21 11 09 C9 25 17 0F FC	AC	9CF8	F0 F0 F0 F0 F0 00 00 00	44	A028	00 00 00 00 00 00 00 00	C8
99D0	84 88 90 93 A4 E8 F0 3F	53	9D00	00 00 0F 0F 0F 0F 0F 0F	F7	A030	00 00 00 00 00 00 00 00	D0
99D8	80 00 80 C0 24 40 80 38	4D	9D08	00 00 FF FF FF FF FF FF	9F	A038	00 00 00 00 00 00 00 00	D8
99E0	1C 01 02 24 03 01 00 01	C1	9D10	00 00 FF FF FF FF FF FF	A7	A040	00 00 00 00 00 00 00 00	E0
99E8	FC 0F 17 25 C9 09 11 21	CC	9D18	00 00 F0 F0 F0 F0 F0 F0	55	A048	01 01 01 01 01 01 01 01	F0
99F0	3F F0 E8 A4 93 90 88 84	73	9D20	0F 0F 0F 0F 0F 0F 00 00	17	A050	80 80 80 80 80 80 80 80	F8
99F8	38 80 40 24 C0 80 00 80	6D	9D28	FF FF FF FF FF FF FF FF	0F	A058	00 00 00 00 00 00 00 00	F8
9A00	01 00 01 03 24 02 01 1C	E2	9D30	FF FF FF FF FF FF FF FF	C7	A060	00 00 00 00 00 00 00 00	00
9A08	21 11 09 C9 25 10 00 C3	9E	9D38	F0 F0 F0 F0 F0 F0 00 00	75	A068	01 01 01 01 01 01 01 01	10
9A10	84 88 90 93 A4 08 00 C3	48	9D40	00 00 00 00 0F 0F 0F 0F	2B	A070	80 80 80 80 80 80 80 80	10
9A18	00 00 80 C0 24 40 80 38	8E	9D48	00 00 00 FF FF FC FC E0	BB	A078	00 00 00 00 00 00 00 00	18
9A20	1C 01 02 24 03 01 00 01	02	9D50	00 00 00 FF FF 3F 3F 07	70	A080	00 00 00 00 00 00 00 00	20
9A28	C3 00 10 25 C9 09 11 21	BE	9D58	0F 0F 0F 0F 0F 0F 00 00	A5	A088	00 00 00 00 01 03 07 06	39
9A30	C3 00 88 A4 93 90 88 84	68	9D60	E0 FC FC FF FF 00 00 00	DB	A090	10 30 70 F0 F0 70 30 10	00
9A38	38 80 40 24 C0 80 00 80	AE	9D68	E0 3F 3F FF FF 00 00 00	90	A098	00 00 00 00 00 00 00 00	38
9A40	01 00 01 03 24 02 01 1C	22	9D70	F0 F0 F0 F0 F0 00 00 00	C5	A0A0	00 00 00 00 00 00 00 00	40
9A48	21 11 09 C9 25 10 00 C0	DB	9D78</					

A0E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 80	A410	FF FF FF FF FF FF F1 3C 0C D9	A740	C0 30 0C 00 00 00 00 00 00 E3
A0E8	07 07 03 01 00 00 00 00 00 9A	A418	FF FF FF FF FF FF 9F 9F 9F 25	A748	00 00 00 00 00 03 03 0C 03 13
A0F0	E0 E0 E0 E0 E0 60 20 00 00 70	A420	F9 F9 F9 F9 F9 09 F9 3F 1F 08	A750	00 00 00 00 FF FF FF 00 00 F4
A0F8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 98	A428	E0 E0 E0 F8 FF E0 FC FC 3B	A758	00 00 00 00 C0 FF C0 00 00 7E
A100	00 00 00 00 00 00 00 00 00 A1	A430	0C 0C 0C 3C F1 03 7F F3 9A	A760	00 00 00 00 00 00 00 00 00 07
A108	00 00 00 00 01 03 07 06 BA	A438	9F 9F 9F 9F 9F 9F FC F8 7B	A768	00 00 00 00 00 00 00 00 00 0F
A110	10 30 70 F0 F0 70 70 30 51	A440	FF F0 00 00 00 00 FF 01 D3	A770	F0 03 03 03 00 00 00 00 00 2D
A118	00 00 00 00 00 00 00 00 00 B9	A448	FF 00 00 00 00 FF F1 FF DA	A778	00 FF F0 00 C0 30 0C 03 FD
A120	00 00 00 00 00 00 00 00 00 C1	A450	FF 00 00 00 00 FE FF FC EC	A780	C0 30 0C 00 00 00 00 00 00 23
A128	06 07 03 01 00 00 00 00 00 DA	A458	00 E0 1C 03 00 00 00 00 FB	A788	00 20 20 F3 FC 38 0C 03 A5
A130	30 70 70 F0 F0 70 30 10 71	A460	00 00 00 FF 01 00 00 00 04	A790	00 FE 00 FF 00 00 00 00 00 34
A138	00 00 00 00 00 00 00 00 00 D9	A468	FF 00 FF E3 FF FF 00 00 EB	A798	00 04 04 C0 3F 00 00 00 00 46
A140	00 00 00 00 01 01 01 01 01 E5	A470	F8 00 FE FF FC F8 00 00 FD	A7A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 47
A148	00 00 00 00 0F FE FE F8 EC	A478	00 00 00 00 00 00 00 00 1C	A7A8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 4F
A150	00 01 0F FF FF 7F 7F 1F 1C	A480	FF F0 00 00 00 00 FF 00 12	A7B0	3F 3C 0C 03 00 00 00 00 00 E1
A158	00 00 00 00 00 00 00 00 00 F9	A488	FF 00 1C 00 00 FF 5F 00 A5	A7B8	F0 0F 00 00 F0 30 0C 03 8D
A160	01 01 01 01 00 00 00 00 00 05	A490	FF 00 1C 00 00 FE 55 00 A2	A7C0	FF 3F 0F 00 00 00 00 00 00 B4
A168	F8 FE FE 0F 00 00 00 00 00 0C	A498	00 E0 1C 03 00 00 00 00 59	A7C8	FF FF DF 0F 03 04 0C 03 51
A170	1F 7F 7F FF FF 0F 01 00 3C	A4A0	00 00 00 FE 00 00 00 00 42	A7D0	FF 01 FF FF FF 00 00 00 00 73
A178	00 00 00 00 00 00 00 00 00 19	A4A8	00 00 FF BE 00 00 00 00 09	A7D8	FF FF FF FF FF 00 0F FF 80
A180	00 00 00 00 00 00 00 00 00 21	A4B0	00 00 FE AA 00 00 00 00 FC	A7E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 87
A188	00 00 00 0F FF FF FF FF 34	A4B8	0E 00 00 00 0F 00 0F 00 97	A7E8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 8F
A190	00 0E FE FE FE FE FE FE 33	A4C0	FF FF FF FF FF FF FF 01 5E	A7F0	07 03 00 03 00 00 00 00 00 A4
A198	00 00 00 00 00 00 00 00 00 39	A4C8	FF FF E3 FF FF FF FF 51 9A	A7F8	FF FF 00 03 CF 3F 0F 03 00 96
A1A0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 41	A4D0	FF FF E3 FF FF FF FF 55 FC A2	A800	00 03 06 06 F6 06 06 06 6F
A1A8	FF FF FF FF 0F 00 00 00 00 54	A4D8	00 E0 FC 0C 0F 40 4F 45	A808	0C F0 00 1F 78 60 60 60 63
A1B0	FE FE FE FE FE FE 0E 00 53	A4E0	FF FF FF FE 01 FF FF 3F BD	A810	30 0F 00 F0 3C 0C 0C 0C 47
A1B8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 59	A4E8	00 FF FF A2 FF 00 FF FF 29	A818	00 C0 60 60 60 60 60 60 60 CF
A1C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 61	A4F0	00 FF FE AA FC 00 FF FF 35	A820	06 F6 06 06 00 00 00 00 00 FE
A1C8	00 00 00 0F FE FE F8 6C	A4F8	40 CE 40 0F 00 0F C0 CC 94 32	A828	60 78 1F 00 00 00 00 00 00 C5
A1D0	00 01 0F FF FF 7F 7F 1F 9C	A500	FF 03 1F 0F 03 0F 03 9F F9	A830	0C 3C F0 00 00 00 00 00 00 0E
A1D8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 79	A508	00 80 DF 0D DF C0 C0 0B	A838	60 6F 60 60 00 00 00 00 00 0B
A1E0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 81	A510	00 00 80 80 BF 80 00 00 F4	A840	00 03 00 00 F0 00 00 00 00 00
A1E8	F8 FE FE 0F 00 00 00 00 00 8C	A518	00 00 00 00 FF C0 C0 FC	A848	0C F3 00 1F 7D 6A 65 6A C4
A1F0	1F 7F 7F FF FF 0F 01 00 BC	A520	0F 03 0F 03 0F 1F 03 FF 19	A850	30 0F 00 F0 3C AC 4C AC 87
A1F8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 99	A528	C0 C0 DF 0D DF 80 00 00 2B	A858	00 C0 00 00 0F 00 00 00 00 CF
A200	00 00 00 00 00 00 01 FF A2	A530	00 00 80 BF 80 80 00 00 14	A860	00 F0 00 00 00 00 00 00 00 F6
A208	00 00 00 00 01 FF FF AB	A538	C0 C0 C0 FF 00 00 00 00 1C	A868	65 7A 1F 00 00 00 00 00 00 FC
A210	00 00 00 0E 00 FF FF BD	A540	FC 3C 1C 0C 0C 0C 0C 75	A870	4C BC F0 00 0F 00 00 00 00 1D
A218	00 00 00 00 FE FF FF C6	A548	00 00 1F 1F 1F 1F 00 69	A878	00 0F 00 00 00 00 00 00 00 2C
A220	07 00 00 00 00 00 00 00 00 B9	A550	00 03 80 80 BF 80 00 00 37	A880	1F 3F F9 F9 19 09 F9 F9 6D
A228	FF 01 00 00 00 00 00 00 00 CA	A558	00 F8 40 0F FF C0 C0 C0 74	A888	FC FC FF FF F8 E0 E0 E0 BE
A230	FF FF 00 00 00 00 00 00 00 D0	A560	0C 0C 0C 0C 1C 3C FC 95	A890	F3 7F FF F1 3C 0C 0C 0C FA
A238	FF FF 00 00 00 00 00 00 00 D8	A568	00 00 1F 1F 1F 1F 00 89	A898	F8 FC 9F 9F 9F 9F 9F 9F 38
A240	00 00 00 00 00 00 00 00 00 E1	A570	00 00 80 BF 80 80 03 00 57	A8A0	F9 F9 09 F9 FF FF FF FF FF 38
A248	00 00 00 00 01 0E FF F8	A578	C0 C0 C0 FF 00 40 F8 00 94	A8A8	E0 F8 FF E0 FF FF FF FF 13
A250	00 00 00 0F 3F FF 3E	A580	FF 03 1E 0E 02 0E 0E 73	A8B0	0C 3C F0 03 F0 FF FF FF 80
A258	00 00 00 C0 F0 FE 0F A7	A588	FF FF FF F0 FF FF FF F8	A8B8	9F 9F 90 9F FF FF FF FF C9
A260	00 00 00 00 00 00 00 00 00 02	A590	FF FC FF BF BF 80 1F FF 4B	A8C0	00 00 00 01 FF 00 00 00 00 68
A268	00 00 00 00 00 00 00 00 00 0A	A598	FF 0F BF FF F0 FF CF 5E	A8C8	00 00 FF FF E3 FF 00 00 6F
A270	60 00 00 00 00 00 00 00 00 72	A5A0	0E 02 0E 02 0E 1E 03 FF 93	A8D0	00 00 F8 FC FF FF 00 F8 42
A278	00 00 00 00 00 00 00 00 00 1A	A5A8	FF FF FF F0 FF FF FF 18	A8D8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 80
A280	00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF 21	A5B0	FF FF FF BF 80 9F 1C FF 4B	A8E0	01 FF 00 00 00 00 00 00 00 77
A288	00 00 00 00 01 0F FF 39	A5B8	CF CF CF FF 00 BF 07 FF 8E	A8E8	FF F1 FF 00 00 00 00 00 00 7E
A290	00 00 00 0E 0F FF FF 3D	A5C0	00 00 00 00 FE 01 07 1E 89	A8F0	FC FF FE 00 00 00 00 00 00 90
A298	00 00 00 00 FE FF FF 36	A5C8	0C 0C 0C 0C 3F 00 00 00 B0	A8F8	00 00 00 00 03 1C E0 00 9F 4B
A2A0	07 00 00 00 00 00 00 00 00 49	A5D0	30 30 30 00 FC 07 00 00 08	A900	00 00 00 01 FE 00 00 00 00 A8
A2A8	F0 01 00 00 00 00 00 00 00 5B	A5D8	00 00 00 00 7F 80 E0 78 D4	A908	00 00 FF FC 1C 00 00 00 00 CA
A2B0	7F 80 00 00 00 00 00 00 00 51	A5E0	1E 07 01 FE 00 00 00 00 A9	A910	00 00 F8 FC 00 00 00 00 00 F8 A5
A2B8	FF 00 00 00 00 00 00 00 00 59	A5E8	00 00 C0 7E 00 18 18 14	A918	00 0F 00 0F 00 00 00 00 00 0E
A2C0	00 00 00 00 00 00 00 00 00 62	A5F0	00 00 03 FE 00 30 30 26	A920	01 FE 00 00 00 00 00 00 00 B7
A2C8	00 00 00 00 00 00 00 00 00 6A	A5F8	78 E0 80 7F 00 00 00 00 F4 5E	A928	FF 0E 00 00 00 1C 00 00 00 F9
A2D0	00 00 00 03 03 03 07 82	A600	00 00 00 00 FE 01 07 1E CA	A930	FC 00 00 00 00 1C 00 00 00 F0
A2D8	03 0C 30 C0 00 F0 FF F0 58	A608	08 08 08 03 FE 49 92 C4	A938	00 0F 00 0F 03 1C E0 00 FE
A2E0	00 00 00 00 00 0C 30 C0 7E	A610	20 20 20 00 FF 27 92 49 14	A940	3F FF FF FF FF 01 FF FF 23
A2E8	03 0C 03 03 0F 00 00 00 7A	A618	00 00 00 00 7F 80 E0 60 FD	A948	FF FF FF FF FF E3 00 00 00 CE
A2F0	00 00 0F FF FF 00 00 00 8F	A620	1F 07 01 FE 00 00 00 00 EB	A950	FF FF FF FC FE 00 00 FF F9 E2
A2F8	00 00 C0 FC C0 00 00 00 19 04	A628	24 49 D2 7F 00 10 10 BC	A958	CC C0 CF 40 4F 40 CE 00 B9
A300	00 00 00 00 00 00 00 00 00 A3	A630	24 92 4A FC 00 20 20 32	A960	FF FF 01 FF FF FF FF FF 03
A308	00 00 00 00 00 00 00 00 00 AB	A638	E0 80 00 7F 00 00 00 00 BD	A968	FF F1 0F FF FF E3 FF FF 00
A310	00 00 00 00 03 0F 3C 38 39	A640	0F 3F FF FF 0F 01 FE 0F 0F	A970	FC FF 00 F0 FF E3 FF FF 00
A318	03 0C 30 F0 00 F0 0F 00 E9	A648	FD FD FD F1 FF E0 00 00 B5	A978	4F 40 4F 40 CF FC E0 00 EA
A320	00 00 00 00 00 0C 30 C0 BF	A650	F7 F7 F7 C7 FF 07 00 00 A8	A980	00 00 00 00 78 FC 87 87 AB
A328	03 0C 3B FC F2 20 20 00 43	A658	F0 FC FF FF FF 80 FF 79 DF	A988	01 07 0E 00 03 02 E0 FF 2B
A330	00 00 FF 00 00 00 FE 00 D0	A660	DE E7 F9 FE 01 FF 3F 1F 20	A990	FF FF 73 00 F8 19 00 00 FA
A338	00 00 C0 3F 00 04 04 00 E2	A668	00 00 C0 7F 80 FB FB BE	A998	C0 F0 F8 78 78 FC 00 CC A1
A340	00 00 00 00 00 00 00 00 00 E3	A670	00 00 03 FE 01 F7 F7 FD	A9A0	87 87 FC 78 80 00 00 00 CB
A348	00 00 00 00 00 00 00 00 00 EB	A678	79 E7 9F 7F 80 FF FC F8 0F	A9A8	FF F8 1F 07 00 1F 3E 3C 07
A350	00 00 00 00 03 03 03 06 02	A680	00 00 00 00 E0 07 00 07 14	A9B0	E1 1E FF FF 0F E7 E1 E1 FF
A358	03 0F 3F CF FF FF FF 00 18	A688	00 00 00 3F 3F FF 38 F8 DB	A9B8	EC 7C FC 0C FC DC 9C 31
A360	00 00 00 00 0F 3F FF 50	A690	00 00 00 FF FF FF 20 20 73	A9C0	00 00 00 00 78 84 A7 0C
A368	03 0F 07 03 0E DF FF F1	A698	00 00 00 C0 E0 E0 E0 7E	A9C8	00 01 07 00 00 01 00 00 79
A370	C0 FF FF FF 00 00 01 FF D0	A6A0	00 07 00 E7 00 00 00 00 34	A9D0	00 FF FF 00 00 E1 00 00 57
A378	07 FF FF FF 00 0B FB FF 24	A6A8	38 FF 3F FF 3F 00 00 00 02	A9D8	C0 F0 70 70 F8 00 C8 D1
A380	FF FF FF 00 06 06 F6 06 29	A6B0	20 FF FF FF FF 00 00 00 72	A9E0	A7 84 78 00 00 00 00 00 2C
A388	FF FF FF 00 00 1F 78 60 20	A6B8	E0 E0 E0 E0 80 00 00 00 5E	A9E8	FF 18 07 03 03 03 1F 1F F3
A390	FF FF FF 00 00 F0 3C 0C 69	A6C0	00 03 00 00 E0 07 00 07 57	A9F0	FF 1F FF FF 00 C1 C0 F0 F6
A398	FF FF FF 00 60 60 6F 60 C8	A6C8	00 FF 00 00 00 FF 38 F9 9D	A9F8	E8 E8 F8 F8 88 F8 F8 51 94
A3A0	06 06 06 F6 06 06 03 00 5A	A6D0	00 FF 00 00 00 FF 20 24 B8	AA00	00 00 00 00 00 78 84 87 2D
A3A8	60 60 60 78 1F 00 F0 0C FE	A6D8	00 00 00 07 00 E7 E0 E0 2C	AA08	00 00 00 00 00 00 00 00 00 B1
A3B0	0C 0C 0C 3C F0 00 0F 30 E2	A6E0	00 07 00 E7 00 00 03 00 77	AA10	00 00 00 00 00 00 00 00 00 B9
A3B8	60 60 60 6F 60 60 C0 00 6A	A6E8	38 FF 3F C0 00 00 FF 00 C3	AA18	00 00 00 00 00 00 00 00 00 82
A3C0	FF FF FF 00 00 00 F0 00 51	A6F0	20 FF FF 00 00 00 FF 00 B3	AA20	87 84 78 00 00 00 00 00 00 4D
A3C8	FF FF FF 00 00 1F 7A 65 57	A6F8	E0 E0 E7 00 07 00 00 4C 21	AA28	FE 00 00 00 00 00 00 00 00 D0
A3D0	FF FF FF 00 0F 00 F0 BC 4C 78	A700	0F 3C FF FE F8 FF F8 DD	AA30	1C 00 00 00 00 00 00 00 00 F6
A3D8	FF FF FF 00 00 00 0F 00 88	A708	FF 00 FF 3F 3F FF 38 F8 5A	AA38	00 00 00 00 00 00 00 00 00 E2
A3E0	00 00 00 00 00 00 03 00 76	A710	FF 00 FF FF FF FF 20 20 F2	AA40	03 0F 1F 1E 1E 3F 00 33 C9
A3E8	6A 65 6A 7D 1F 00 F3 0C 5F	A718	F0 F4 F7 F0 F7 F0 F7 58	AA48	FF FF CE 00 1F 98 00 FF 74
A3F0	AC 4C AC 3C F0 00 8F 30 22	A720	F8 FF F8 FF FE FF 3C 1F 0D	AA50	80 E0 70 00 C0 40 07 FF D0
A3F8	00 00 00 0F 00 00 C0 00 88	A728	38 FF 3C C0 00 00 FF 00 03	AA58	00 00 00 00 1E 3F E1 E1 21
A400	FF FF FF FF F9 F9 F9 09 94	A730	20 FF FF 00 00 00 FF 00 F3	AA60	37 37 3E 3F 30 3F 3B 39 D8
A408	FF FF FF 0F FF FF F8 E0 8E	A738	F0 F7 F0 17 70 F7 F4 F0 18	AA68	87 78 FF FF 00 E7 87 87 04

AA70	FF 1F F8 E0 00 F8 7C 3C C0	ADA0	3F 33 62 CE 00 00 00 00 EF	B0D0	00 00 00 00 00 00 00 C0 40
AA78	E1 E1 3F 1E 00 00 00 00 41	ADA8	FF 01 01 00 00 00 00 00 56	B0D8	00 00 00 00 00 00 00 00 88
AA80	00 03 0F 0E 0E 1F 00 13 8A	ADB0	FC 00 80 C0 00 00 00 00 99	B0E0	00 00 00 00 00 00 00 00 90
AA88	00 FF FF 00 00 87 00 FF B6	ADB8	00 00 00 00 00 00 00 00 65	B0E8	39 03 00 00 00 00 00 00 D4
AA90	00 80 E0 00 00 80 00 FF 19	ADC0	00 00 7F FF FF FF 3F 1F 47	B0F0	C0 C0 00 00 00 00 00 00 20
AA98	00 00 00 00 00 1E 21 E5 66	ADC8	00 00 00 80 C0 E0 FC FC 8D	B0F8	00 00 00 00 00 00 00 00 A8 F7
AAA0	17 17 1F 1F 10 1F 1F 1F 23	ADD0	00 00 00 00 02 01 00 00 80	B100	00 00 00 00 00 00 00 00 B1
AAA8	FF F8 FF FF 00 83 03 03 D0	ADD8	00 00 00 00 00 00 00 00 85	B108	00 00 00 00 00 0F 00 3C 04
AAB0	FF 18 E0 C0 00 C0 F8 F8 C1	ADE0	00 00 00 00 00 00 00 00 8D	B110	00 00 00 00 7F FF F0 1E 4D
AAB8	E5 21 1E 00 00 00 00 00 86	ADE8	00 00 00 00 00 00 00 00 95	B118	00 00 00 00 00 00 00 00 C9
AAC0	00 00 00 00 00 00 00 03 6D	ADF0	00 00 00 00 00 00 00 00 9D	B120	00 00 00 00 00 00 00 00 D1
AAC8	00 00 00 00 00 00 FF 71	ADF8	00 00 00 00 00 00 00 00 A5 64	B128	3C 00 3E 3E 3E 00 00 00 CF
AAD0	00 00 00 00 00 00 FF 79	AE00	00 00 00 00 00 00 00 00 AE	B130	1E CF C7 E3 E0 00 00 58
AAD8	00 00 00 00 1E 21 E1 A2	AE08	00 00 00 00 00 00 00 00 B6	B138	00 00 80 80 00 00 00 00 E9
AAE0	00 00 00 00 00 00 00 8A	AE10	00 00 00 00 3E 3F 3F 00 7A	B140	00 00 00 00 00 00 00 00 F1
AAE8	38 00 00 00 00 00 00 CA	AE18	00 00 00 00 00 00 00 00 C6	B148	00 00 00 00 00 0C 00 30 35
AAF0	7F 00 00 00 00 00 00 19	AE20	00 13 31 19 00 00 00 00 2B	B150	00 00 00 00 00 FC F0 18 05
AAF8	E1 21 1E 00 00 00 00 C2 7A	AE28	00 01 01 C7 00 00 00 00 9F	B158	00 00 00 00 00 00 00 00 09
AB00	00 00 00 00 87 38 20 00 0A	AE30	00 00 00 00 00 00 00 00 DE	B160	00 00 00 00 00 00 00 00 11
AB08	00 00 00 00 FF 00 00 00 B2	AE38	00 00 00 00 00 00 00 00 E6	B168	30 38 38 38 38 00 00 00 F1
AB10	00 00 00 00 F0 0F 00 00 BA	AE40	00 00 00 00 00 00 0F 7F 7C	B170	18 8C 86 82 80 00 00 00 4D
AB18	00 00 00 00 00 80 40 20 A3	AE48	00 00 00 00 00 07 FF FF FB	B178	00 00 00 00 00 00 00 00 29
AB20	03 05 00 20 40 20 10 0F 72	AE50	00 00 00 00 42 C1 00 FF C0	B180	00 00 00 00 00 00 00 00 31
AB28	FC FD 00 00 00 0F F0 DB	AE58	00 00 00 00 E0 FE F0 D4	B188	00 00 00 00 00 0E 00 38 7F
AB30	00 00 00 00 00 00 FF 00 CA	AE60	1F 13 31 19 00 00 00 00 8A	B190	00 00 00 00 7E FE F0 1C C9
AB38	10 08 04 04 18 60 80 00 FB	AE68	FF 01 01 C7 00 00 00 00 DE	B198	00 00 00 00 00 00 00 00 49
AB40	00 00 00 00 00 07 1F 00 11	AE70	FC 00 00 00 00 00 00 00 1A	B1A0	00 00 00 00 00 00 00 00 51
AB48	00 00 00 00 00 FF FF 00 F1	AE78	00 00 00 00 00 00 00 00 26	B1A8	38 00 3C 3C 3C 00 00 00 45
AB50	00 00 00 00 00 F0 FF 1F 09	AE80	00 00 00 00 00 00 00 00 2E	B1B0	1C CE C7 C3 C0 00 00 00 95
AB58	00 00 00 00 00 80 C0 43	AE88	00 00 00 00 00 00 00 00 36	B1B8	00 00 00 00 00 00 00 00 69
AB60	03 05 00 1F 3F 1F 0F 00 9F	AE90	00 00 00 00 02 01 00 00 41	B1C0	00 00 07 00 00 00 00 00 78
AB68	04 05 00 FF FF FF F0 00 09	AE98	00 00 00 00 00 00 00 00 46	B1C8	00 00 00 00 00 06 00 1C 9B
AB70	0F 01 00 80 FF FF 00 00 A9	AEA0	00 00 00 00 00 00 00 00 4E	B1D0	00 00 00 02 63 07 00 00 ED
AB78	E0 F0 F8 78 E0 80 00 00 C3	AEA8	00 00 00 00 00 00 00 00 56	B1D8	00 00 00 00 00 00 00 00 89
AB80	00 00 00 00 00 00 00 00 2B	AEB0	00 00 00 00 00 00 00 00 5E	B1E0	00 00 00 00 01 01 00 00 93
AB88	00 00 00 00 00 00 00 00 33	AEB8	00 00 00 00 00 00 00 00 66	B1E8	00 00 00 00 E0 E0 00 00 59
AB90	00 00 00 00 00 00 00 00 3B	AEC0	00 00 00 00 03 07 0F 0F 96	B1F0	00 00 03 03 00 F0 70 00 07
AB98	00 00 00 00 00 00 00 43	AEC8	00 00 07 7F FF FF FF FE F7	B1F8	00 00 80 80 00 00 00 00 A9 33
ABA0	03 05 00 00 00 00 00 00 53	AED0	00 00 E7 FF FF FF C7 73 9C	B200	00 00 04 00 00 00 00 00 B6
ABA8	FC FD 00 00 00 00 00 00 4C	AED8	00 80 80 00 C0 E0 F0 F0 06	B208	00 00 00 00 00 04 00 10 CE
ABB0	00 00 00 00 00 00 00 00 5B	AEE0	0F 0F 07 03 01 01 03 00 BB	B210	00 00 00 00 60 04 00 00 26
ABB8	00 00 00 00 00 00 00 00 63	AEE8	FE FF F8 FF FF C7 00 00 50	B218	00 00 00 00 00 00 00 00 CA
ABC0	00 00 00 00 00 07 18 20 AA	AEF0	73 C3 0F FF FE E0 00 C0	B220	00 00 00 00 01 00 00 00 D3
ABC8	00 00 00 00 00 FF 00 72	AEF8	F0 F0 E0 C0 00 00 00 00 26 18	B228	00 00 00 00 C0 00 00 00 9A
ABD0	00 00 00 00 00 F0 0F 00 7A	AF00	00 00 00 00 00 00 00 00 AF	B230	00 00 02 02 00 C0 40 00 E6
ABD8	00 00 00 00 00 C0 60 A3	AF08	00 00 00 00 00 00 03 0E C8	B238	00 00 00 00 00 00 00 00 EA
ABE0	00 05 00 20 40 30 1F 00 3F	AF10	00 00 07 1F 06 00 C0 50 FB	B240	00 00 06 00 00 00 00 00 F8
ABE8	00 FD 00 00 00 F0 00 97	AF18	00 80 80 00 00 00 00 00 C7	B248	00 00 00 00 06 00 00 18 18
ABF0	00 00 00 00 FF 00 00 9A	AF20	00 00 00 00 01 01 03 00 D4	B250	00 00 00 00 62 06 00 00 6A
ABF8	30 18 04 04 78 E0 00 40 DA	AF28	0C 03 00 C0 F0 C0 00 00 56	B258	00 00 00 00 00 00 00 00 0A
AC00	00 00 00 00 00 00 07 1F D2	AF30	10 C0 00 00 00 00 00 00 AF	B260	00 00 00 00 01 00 00 00 13
AC08	00 00 00 00 00 00 FF FF B2	AF38	00 00 00 00 00 00 00 00 E7	B268	00 00 00 00 E0 00 00 00 FA
AC10	00 00 00 00 00 00 F0 FF AB	AF40	00 00 00 00 01 02 06 05 FD	B270	00 00 03 03 00 E0 60 00 68
AC18	00 00 00 00 00 00 80 80 44	AF48	00 00 00 37 25 00 83 0E E4	B278	00 00 00 00 00 00 00 00 2A
AC20	1F 05 1F 1F 3F 0F 00 7C	AF50	00 00 C7 1F 46 00 C0 70 5B	B280	00 00 04 00 00 00 00 00 36
AC28	FF 05 FF FF FF F0 00 05	AF58	00 80 80 00 00 00 00 00 07	B288	00 00 04 00 00 04 00 12 90
AC30	FF 01 FF FF FF 00 00 D9	AF60	04 01 04 00 01 01 03 00 1D	B290	00 00 00 00 20 04 00 00 66
AC38	C0 E0 F8 F8 80 00 00 F4	AF68	0E 03 00 C0 F0 C0 00 00 98	B298	00 00 00 00 80 00 00 00 CA
AC40	00 00 00 00 00 00 00 00 EC	AF70	70 C0 00 00 00 00 00 00 4F	B2A0	00 00 00 00 01 00 00 00 53
AC48	00 00 00 00 00 00 00 00 F4	AF78	00 00 00 00 00 00 00 00 27	B2A8	00 00 00 00 00 20 00 00 7A
AC50	00 00 00 00 00 00 00 00 FC	AF80	00 00 00 00 03 07 0F 0F 57	B2B0	00 00 02 00 00 90 40 00 34
AC58	00 00 00 00 00 00 00 00 04	AF88	00 00 07 7F FF FF FF FF B9	B2B8	00 00 00 80 00 00 00 00 EA
AC60	00 05 00 00 00 00 00 00 11	AF90	00 00 E2 FF FF FF FF FF 1C	B2C0	00 00 04 00 00 00 00 00 76
AC68	00 FD 00 00 00 00 00 00 11	AF98	00 00 00 C0 E0 F0 F0 C7	B2C8	00 00 40 00 00 04 00 12 D0
AC70	00 00 00 00 00 00 00 00 1C	AFA0	0F 0F 07 03 00 00 00 00 77	B2D0	00 00 00 00 20 04 00 00 A6
AC78	00 00 00 00 00 00 00 00 24	AFB8	FF FF FF FF FF 8F 00 00 E1	B2D8	00 00 00 00 80 00 00 00 0A
AC80	00 00 00 00 00 00 1F 20 6B	AFB0	FF FF FF FF FE E0 00 00 39	B2E0	00 00 00 00 01 00 00 00 93
AC88	00 00 00 00 00 00 FF 00 33	AFB8	F0 F0 E0 C0 00 00 00 00 E7	B2E8	00 00 00 00 00 20 00 00 BA
AC90	00 00 00 00 00 00 F0 1F 4B	AFD0	00 00 00 00 00 00 00 00 6F	B2F0	00 00 02 00 00 90 40 00 74
AC98	00 00 00 00 00 00 C0 00 4B	AFD8	00 00 00 00 00 00 00 00 77	B2F8	00 00 00 80 00 00 00 00 2A D6
ACA0	20 00 00 20 40 7F 00 00 4B	AFD0	00 00 02 1E 3C 7C 38 00 8F	B300	00 00 04 00 00 00 00 00 B7
ACA8	00 00 00 00 00 FF 00 53	AFD8	00 00 00 00 00 00 00 00 87	B308	00 00 40 00 00 04 00 12 11
ACB0	00 00 00 00 01 FE 00 00 5B	AFE0	00 00 00 00 00 00 00 00 8F	B310	00 00 00 00 20 04 00 00 E7
ACB8	20 18 04 04 F8 00 00 00 9C	AFE8	00 00 3C 7C F0 80 00 00 BF	B318	00 00 00 00 80 00 00 00 4B
ACC0	00 00 00 00 00 00 1F 8B	AFF0	00 00 00 00 00 00 00 00 9F	B320	00 00 00 00 01 00 00 00 D4
ACC8	00 00 00 00 00 00 FF 73	AFF8	00 00 00 00 00 00 00 00 A7 02	B328	00 00 00 00 00 20 00 00 FB
ACD0	00 00 00 00 00 00 E0 5C	B000	00 00 00 00 01 02 06 05 BE	B330	00 00 02 00 00 90 40 00 B5
ACD8	00 00 00 00 00 00 80 84	B008	00 00 00 37 25 00 80 00 94	B338	00 00 00 00 00 00 00 00 6B
ACE0	1F 03 1F 1F 3F 00 00 2B	B010	00 00 C2 1E 7C 7C 38 00 D0	B340	00 00 00 00 00 00 00 00 F3
ACE8	FF FF FF FF FF 00 00 8F	B018	00 00 00 00 00 00 00 00 C8	B348	00 00 00 00 00 00 00 00 F8
ACF0	FF FF FF FF FE 00 00 96	B020	04 01 84 00 00 00 00 00 D9	B350	00 00 00 00 00 00 00 00 03
ACF8	C0 E0 F8 F8 80 00 00 34 A7	B028	00 00 3C 7C F0 80 00 00 00	B358	00 00 00 00 00 00 00 00 0B
AD00	00 00 00 00 00 00 00 00 AD	B030	00 00 00 00 00 00 00 00 E0	B360	00 00 00 00 00 00 00 00 13
AD08	00 00 00 00 00 00 00 00 B5	B038	00 00 00 00 00 00 00 00 E8	B368	00 00 00 00 00 00 00 00 1B
AD10	00 00 00 00 00 00 00 00 BD	B040	00 00 00 00 00 00 00 00 F0	B370	00 00 00 00 00 00 00 00 23
AD18	00 00 00 00 00 00 00 00 C5	B048	00 00 00 00 00 00 0F 3F 46	B378	00 00 00 00 00 00 00 00 2B
AD20	00 00 00 00 00 00 00 00 CD	B050	00 00 00 00 00 00 E0 E0 C0	B380	00 00 00 00 00 00 00 00 33
AD28	00 00 00 00 00 00 00 00 D5	B058	00 00 00 00 00 00 00 00 08	B388	00 00 00 00 00 00 00 00 3B
AD30	00 00 00 00 00 00 00 00 DD	B060	00 00 00 00 00 00 00 00 10	B390	00 00 00 00 00 00 00 00 43
AD38	00 00 00 00 00 00 00 00 E5	B068	3F 0F 00 00 00 00 00 00 66	B398	00 00 00 00 00 00 00 00 4B
AD40	00 00 00 7F FF FF FF 3F 1F C7	B070	E0 E0 00 00 00 00 00 00 E0	B3A0	00 00 00 00 00 00 00 00 53
AD48	00 00 00 80 C0 E0 FC FC 00 D0	B078	00 00 00 00 00 00 00 00 28	B3A8	00 00 00 00 00 00 00 00 5B
AD50	00 00 00 00 3E 3F 3F 00 B9	B080	00 00 00 00 00 00 00 00 30	B3B0	00 00 00 00 00 00 00 00 63
AD58	00 00 00 00 00 00 00 00 05	B088	00 00 00 00 00 00 08 30 70	B3B8	00 00 00 00 00 00 00 00 6B
AD60	00 33 62 CE 00 00 00 00 70	B090	00 00 00 00 00 00 00 80 C0	B3C0	00 00 00 00 00 00 00 00 73
AD68	00 01 01 00 00 00 00 00 17	B098	00 00 00 00 00 00 00 00 48	B3C8	00 00 00 00 00 00 00 00 7B
AD70	00 80 80 C0 00 00 00 00 5D	B0A0	00 00 00 00 00 00 00 00 50	B3D0	00 00 00 00 00 00 00 00 83
AD78	00 00 00 00 00 00 00 00 25	B0A8	31 03 00 00 00 00 00 00 8C	B3D8	00 00 00 00 00 00 00 00 8B
AD80	00 00 00 00 00 00 40 60 CD	B0B0	80 80 00 00 00 00 00 00 60	B3E0	00 00 00 00 00 00 00 00 93
AD88	00 00 00 00 00 07 03 03 42	B0B8	00 00 00 00 00 00 00 00 68	B3E8	00 00 00 00 00 00 00 00 9B
AD90	00 00 00 00 42 C1 C0 FF FF	B0C0	00 00 00 00 00 00 00 00 70	B3F0	00 00 00 00 00 00 00 00 A3
AD98	00 00 00 00 E0 FE F0 13	B0C8	00 00 00 00 00 00 0C 3C C0	B3F8	00 00 00 00 00 00 00 00 AB 71

●リスト3 MAIN

```
BD00 11 01 00 01 01 00 00 10 E1
BD08 01 03 00 FF 00 00 00 00 C8
BD10 00 00 00 00 00 00 00 00 CD
BD18 00 00 00 00 00 00 00 FF D4
BD20 00 01 01 02 10 00 03 03 F7
BD28 00 01 02 04 FF 00 00 05 F0
BD30 00 00 10 11 00 02 02 01 13
BD38 00 00 00 00 00 00 00 FF F4
BD40 00 10 05 01 04 04 00 1B
BD48 00 01 03 06 00 10 11 FF 2F
BD50 00 FF FF FF FF FF FF FF 07
BD58 04 FF FF FF FF FF FF FF 1A
BD60 00 06 00 05 07 00 03 10 42
BD68 00 00 07 05 FF FF FF FF 2D
BD70 0B FF FF FF FF FF FF FF 3D
BD78 04 FF FF FF FF FF FF FF 37
BD80 00 01 10 02 01 04 03 05 5D
BD88 07 00 05 00 09 11 FF FF 69
BD90 07 FF FF FF FF FF FF FF 55
BD98 0B FF FF FF FF FF FF FF 65
BDAA 00 03 04 03 05 01 10 00 7D
BDAB 05 04 07 00 06 01 FF FF 7A
BDAB 0B FF FF FF FF FF FF FF 7D
BDAB 0B FF FF FF FF FF FF FF 85
BDC0 00 10 00 06 06 01 02 12 AE
BDC8 01 01 13 00 07 00 FF FF 9F
BDD0 00 FF FF FF FF FF FF FF 9A
BDD8 04 FF FF FF FF FF FF FF 9A
BDE0 01 00 00 00 00 00 00 01 9F
BDE8 00 00 00 11 00 00 05 FF BA
BDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 AD
BDF8 00 00 00 00 00 00 00 FF B4
BE00 00 01 11 06 06 08 00 07 EB
BE08 02 00 03 FF 00 00 00 00 CA
BE10 00 00 00 00 00 00 00 00 CE
BE18 00 00 00 00 00 00 00 00 D6
BE20 10 00 01 01 08 06 00 08 06
BE28 03 04 01 05 00 00 01 00 F4
BE30 FF 00 00 00 00 00 00 00 ED
BE38 00 00 00 00 00 00 00 00 F6
BE40 00 01 01 00 05 08 00 08 15
BE48 12 03 03 00 13 06 00 08 3F
BE50 00 11 FF 00 00 00 00 00 1E
BE58 00 00 00 00 00 00 00 00 16
BE60 00 0A 00 0A 08 00 07 05 46
BE68 05 03 09 00 FF 00 00 00 36
BE70 00 00 00 00 00 00 00 00 2E
BE78 00 00 00 00 00 00 00 00 36
BE80 00 01 10 10 12 03 01 03 78
BE88 01 00 04 13 00 11 FF 00 6E
BE90 00 00 00 00 00 00 00 00 4E
BE98 00 00 00 00 00 00 00 00 56
BEA0 08 0A 00 06 07 07 05 05 8E
BEA8 01 01 00 11 FF 00 00 00 78
BEB0 00 00 00 00 00 00 00 00 6E
BEB8 00 00 00 00 00 00 00 00 76
BEC0 11 10 10 00 00 0A 12 00 CB
BEC8 00 00 00 00 13 00 FF 00 98
BED0 00 00 00 00 00 00 00 00 8E
BED8 00 00 00 00 00 00 00 00 96
BEE0 01 00 00 00 01 00 03 00 A3
BEE8 00 00 00 00 01 11 FF 00 B7
BEF0 00 00 00 00 00 00 00 00 AE
BEF8 00 00 00 00 00 00 00 00 B6
BF00 00 11 0B 00 00 00 00 00 DB
BF08 01 03 10 FF 00 00 00 00 DA
BF10 00 00 00 00 00 00 00 00 CF
BF18 00 00 00 00 00 00 00 00 D7
BF20 00 0C 00 05 08 12 06 06 16
BF28 13 10 0E 00 FF 00 00 00 17
BF30 00 00 00 00 00 00 00 00 EF
BF38 00 00 00 00 00 00 00 00 F7
BF40 0D 00 08 00 0A 00 02 00 20
BF48 02 11 04 00 FF 00 00 00 1D
BF50 00 00 00 00 00 00 00 00 0F
BF58 00 00 00 00 00 00 00 00 17
BF60 00 0E 0E 00 0B 00 00 00 46
BF68 0A 00 0C FF 00 00 00 00 3C
BF70 00 00 00 00 00 00 00 00 2F
BF78 00 00 00 00 00 00 00 00 37
BF80 00 0C 00 11 0A 08 12 00 80
BF88 0E 00 13 00 FF 00 00 00 67
BF90 00 00 00 00 00 00 00 00 4F
BF98 00 00 00 00 00 00 00 00 57
BFA0 01 03 04 05 06 08 09 00 83
BFA8 00 10 00 FF FF FF FF FF 73
BFB0 00 00 00 00 00 00 00 00 6F
BFB8 00 00 00 00 00 00 00 00 77
BFC0 0A 0A 00 0B 0E 00 00 0C B8
BFC8 0F 00 00 00 00 00 00 00 86
BFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 8F
BFD8 00 00 00 00 00 00 00 00 97
BFE0 00 00 01 00 00 00 00 00 A0
BFE8 00 00 00 01 00 00 00 00 A9
BFF0 01 10 00 00 00 FF 00 00 BF
BFF8 00 00 00 00 00 00 00 00 B7
C000 C3 70 D4 C3 80 D4 C3 71 12
C008 C7 20 20 20 20 20 20 20 6F
C010 A0 A0 A0 A0 C3 CF CE C7 77
C018 D2 C1 D4 D5 CC C1 D4 C9 3E
C020 CF CE D3 A1 A1 A0 A0 72
```

```
C028 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 E8
C030 A0 00 A0 A0 A0 A0 A0 A0 50
C038 D9 CF D5 A0 C8 C1 D6 C5 39
C040 A0 C6 C9 CE C9 D3 C8 C5 26
C048 C4 A0 D4 C8 C9 D3 A0 C7 0B
C050 C1 CD C5 A0 A0 A0 A0 A0 83
C058 A0 A0 00 A0 A0 A0 A0 A0 78
C060 A0 D0 C5 C1 C3 C5 A0 CF 0D
C068 C6 A0 D3 D0 C1 C3 C5 A0 1A
C070 D7 C5 D2 C5 A0 D0 D2 CF 74
C078 D4 C5 C3 A0 C5 C4 A0 A0 31
C080 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0
C088 A0 A0 C1 CD CC A0 CF C6 16
C090 A0 C7 C1 CD C5 A0 D7 C5 46
C098 D2 C5 A0 CD C1 C4 C5 A0 46
C0A0 C2 D9 A0 CB AE D9 A0 A0 2D
C0A8 A0 A0 A0 D3 C5 C3 D2 C5 42
C0B0 A0 A0 A0 D3 C5 C3 D2 C5 42
C0B8 D4 C9 CF CE BA A0 A0 A0 54
C0C0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 88
C0C8 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 C3 13
C0D0 CF CE D4 C9 CE D5 C5 A0 DA
C0D8 CD CF C4 C5 BA A0 D0 D5 C4
C0E0 D3 C8 A0 DB C7 D2 C1 D0 E8
C0E8 C8 DD AB DB C3 DD A0 A0 BB
C0F0 CB C5 D9 A0 A0 A0 A0 A1 81
C100 D5 CE C4 C5 C1 C4 A0 A0 B2
C108 A0 CD CF C4 C5 BA A0 D0 B8
C110 D5 D3 C8 A0 DB C3 D4 D2 25
C118 CC DD AB DB C3 D3 DD 40
C120 A0 CB C5 D9 A0 A0 A0 CA
C128 A0 BC BC BC BC BC BC BC AD
C130 BC BC BC BC BC BC BC DD
C138 D5 D3 A0 D6 C5 D2 A0 B1 FF
C140 AE B0 A0 BE BE BE BE BE B5
C148 BE BE BE BE BE BE BE BE DB
C150 00 A0 CB C5 D9 A0 C6 20
C158 D5 CE C3 D4 C9 CF CE BA 73
C160 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 21
C168 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 29
C170 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 31
C178 A0 00 A0 A0 CD C9 D3 D3 55
C180 C9 CC C5 A0 A0 A0 A0 BB
C188 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 49
C190 CD CF D6 C5 A0 A0 A0 A0 08
C198 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 59
C1A0 A0 A0 00 A0 A0 A0 DA A0 FB
C1A8 A0 A0 D8 A0 A0 A0 A0 A1
C1B0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 71
C1B8 A0 A0 B8 A0 A0 A0 A0 A0 91
C1C0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 81
C1C8 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 E9
C1D0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 91
C1D8 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 99
C1E0 B4 A0 A0 A0 A0 A0 B6 A0 CB
C1E8 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A9
C1F0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 A0 11
C1F8 A0 A0 A0 A0 C8 C9 D4 A0 3E
C200 D2 45 54 55 52 4E 20 4B 8D
C208 45 59 20 20 20 20 20 20 28
C210 20 20 20 20 20 20 20 20 D2
C218 20 20 20 20 20 20 20 20 BA
C220 50 52 4F 47 52 41 4D 4D 47
C228 45 44 20 20 20 20 20 20 BF
C230 20 42 59 20 4B 2E 59 20 44
C238 20 20 20 20 28 31 39 38 F0
C240 35 29 20 20 20 20 00 10 F0
C248 27 E8 03 64 08 0A 00 01 8B
C250 00 30 30 30 30 31 00 30 33
C258 00 00 0F 02 01 00 00 00 2C
C260 00 C8 00 64 00 00 14 08 6A
C268 01 1A 0C 01 05 12 01 28 93
C270 09 01 4F 15 01 3A 01 01 DD
C278 4E 01 01 4D 02 01 48 10 32
C280 01 2D 13 01 02 14 03 4E EB
C288 0C 03 37 0B 03 4E 02 03 F1
C290 39 12 03 20 12 03 14 06 EF
C298 03 1A 14 03 4D 0D 03 1D 08
C2A0 02 03 00 00 00 00 05 04 70
C2A8 03 02 01 03 02 01 FF 05 7A
C2B0 FF 22 53 30 4D 36 4C 34 19
C2B8 56 4E 31 37 56 31 32 4E 8D
C2C0 31 37 56 38 4E 31 37 00 2E
C2C8 22 4F 32 53 30 4D 32 4C 7B
C2D0 33 32 43 43 43 43 46 46 8F
C2D8 46 46 47 47 47 47 45 44 CB
C2E0 44 45 45 44 43 43 5A 00 94
C2E8 00 04 00 05 07 07 09 0B D5
C2F0 05 02 01 05 03 00 FF 22 E3
C2F8 4F 32 4D 30 4C 31 32 41 A8
C300 44 43 47 43 4F 31 41 41 D6
C308 41 5A 00 22 5A 00 47 45 6E
C310 54 20 52 45 41 44 59 00 BC
C318 20 20 20 20 20 20 20 20 DB
C320 20 00 47 41 4D 45 20 4F 8C
C328 56 45 52 00 53 54 41 47 07
C330 45 00 53 54 41 47 45 20 CC
C338 20 20 20 48 49 20 20 20 4C
C340 20 20 20 20 20 20 53 43 59
C348 4F 52 45 20 20 20 20 20 91
```

```
C350 20 20 20 20 20 4C 45 46 54 BE
C358 20 20 00 00 00 01 01 02 5F
C360 02 01 01 00 00 01 01 02 2B
C368 02 03 03 04 04 05 05 06 4B
C370 06 01 01 4C 00 01 03 01 8C
C378 00 00 00 4C 00 01 03 01 8C
C380 3F 00 00 4C 00 01 00 03 D2
C388 00 08 00 4C 00 01 00 03 A3
C390 3F 00 00 4C 2C 01 00 05 18
C398 1F FF 00 4C 2C 01 00 06 F8
C3A0 00 00 00 4C 2C 01 00 06 E2
C3A8 3F 00 00 4C 03 01 10 08 12
C3B0 3F FF 01 4C 00 0A 0C 09 1D
C3B8 00 00 00 4C 00 01 00 0A D7
C3C0 0F FE 00 4C 00 05 00 0B EC
C3C8 3F 01 FF 4C 00 01 00 03 1A
C3D0 07 24 00 00 03 01 27 08 F1
C3D8 3F 01 01 4C 00 01 00 06 22
C3E0 00 00 00 4C 2C 01 00 06 4B
C3E8 3F 00 00 4C 00 01 04 10 48
C3F0 00 00 00 4C 00 01 05 11 16
C3F8 00 00 00 42 14 0C 00 14 31
C400 00 00 00 46 14 0C 01 14 3F
C408 00 00 00 4A 14 0C 02 14 51
C410 00 00 00 42 18 0C 03 14 4C
C418 0F 00 00 46 18 0C 04 14 6D
C420 0F 00 00 4A 18 0C 05 14 7A
C428 0F 00 00 42 1C 0C 06 14 7D
C430 00 00 00 46 1C 0C 07 14 7F
C438 00 00 00 4A 1C 0C 08 14 8A
C440 00 00 00 00 01 01 03 03 0C
C448 05 05 05 07 FF 06 0A 0A 3B
C450 06 01 00 14 00 00 00 14 43
C458 03 03 03 04 04 04 04 04 39
C460 05 05 05 05 05 05 05 05 4A
C468 06 06 06 06 06 06 06 06 5A
C470 00 BD 00 25 E0 1D 00 00 13
C478 D0 00 00 00 00 00 00 00 0C
C480 00 00 00 00 00 00 00 00 44
C488 00 00 00 00 00 00 02 03 51
C490 00 0D 00 00 00 00 40 40 21
C498 00 00 00 00 00 00 00 00 5C
C4A0 00 00 00 00 00 00 00 00 64
C4A8 00 00 00 00 00 00 00 00 6C
C4B0 00 00 00 00 00 00 00 00 7A
C4B8 00 00 00 00 00 00 00 00 7C
C4C0 00 00 00 00 00 00 00 00 84
C4C8 00 00 00 00 00 00 00 00 8C
C4D0 00 00 00 00 00 00 00 00 94
C4D8 00 00 00 00 00 00 00 00 9C
C4E0 00 00 00 00 00 00 00 00 A4
C4E8 00 00 00 00 00 00 00 00 AC
C4F0 00 00 00 00 00 00 00 00 B4
C4F8 00 00 00 00 00 00 00 00 BC
C500 00 00 00 00 00 00 00 00 C5
C508 00 00 00 00 00 00 00 00 CD
C510 00 00 00 00 00 00 00 00 D5
C518 00 00 00 00 00 00 00 00 DD
C520 00 00 00 00 00 00 00 00 E5
C528 00 00 00 00 00 00 00 00 ED
C530 00 00 00 00 00 00 00 00 FD
C538 00 00 00 00 00 00 00 00 05
C540 00 00 00 00 00 00 00 00 15
C550 00 00 00 00 00 00 00 00 25
C558 00 00 00 00 00 00 00 00 35
C560 00 00 00 00 00 00 00 00 45
C568 00 00 00 00 00 00 00 00 55
C570 00 00 00 00 00 00 00 00 65
C578 00 00 00 00 00 00 00 00 75
C580 00 00 00 00 00 00 00 00 85
C588 00 00 00 00 00 00 00 00 95
C590 00 00 00 00 00 00 00 00 05
C598 00 00 00 00 00 00 00 00 15
C5A0 00 00 00 00 00 00 00 00 25
C5A8 00 00 00 00 00 00 00 00 35
C5B0 00 00 00 00 00 00 00 00 45
C5B8 00 00 00 00 00 00 00 00 55
C5C0 00 00 00 00 00 00 00 00 65
C5C8 00 00 00 00 00 00 00 00 75
C5D0 00 00 00 00 00 00 00 00 85
C5D8 00 00 00 00 00 00 00 00 95
C5E0 00 00 00 00 00 00 00 00 AD
C5E8 00 00 00 00 00 00 00 00 BD
C5F0 00 00 00 00 00 00 00 00 0D
C5F8 00 00 00 00 00 00 00 00 C6
C600 00 00 00 00 00 00 00 00 CE
C608 00 00 00 00 00 00 00 00 DE
C610 00 00 00 00 00 00 00 00 E6
C618 00 00 00 00 00 00 00 00 EE
C620 00 00 00 00 00 00 00 00 FE
C628 00 00 00 00 00 00 00 00 06
C630 00 00 00 00 00 00 00 00 0E
C638 00 00 00 00 00 00 00 00 1E
C640 00 00 00 00 00 00 00 00 26
C648 00 00 00 00 00 00 00 00 36
C650 00 00 00 00 00 00 00 00 46
C658 00 00 00 00 00 00 00 00 56
C660 00 00 00 00 00 00 00 00 66
C668 00 00 00 00 00 00 00 00 76
C670 00 00 00 00 00 00 00 00 86
```


C678	00	00	00	00	00	00	00	00	3E	C9B8	32	93	C4	32	94	C4	C9	04	61	CCF8	CD	C8	CB	42	C2	09	CD	3E	3C	85
C680	00	00	00	00	00	00	00	00	46	C9C0	03	07	3A	5C	C2	5F	DD	21	48	CD00	01	32	8E	C4	0E	FE	C3	13	34	
C682	00	00	00	00	00	00	00	00	4E	C9C8	51	C2	16	00	CD	80	DD	DD	BA	CD08	CD	0E	02	3E	02	CB	4A	C0	C7	
C690	00	00	00	00	00	00	00	00	56	C9D0	21	54	C2	DD	36	02	00	DD	C2	CD10	32	8E	C4	06	83	DD	21	7A	E2	
C698	00	00	00	CD	DB	C8	CD	AD	D2	1A	C9D8	E5	26	0C	2E	00	3E	66	CD	57	CD18	C4	DD	7E	00	87	C2	3B	CD	85
C6A0	CD	90	C8	CD	FD	C9	CD	DB	C6	C9E0	E6	D5	DD	E1	26	2A	2E	09	A9	CD20	DD	71	00	3A	73	C4	3C	DD	C5	
C6A8	CB	CD	9A	CC	CD	02	CD	01	09	C9E8	3E	66	CD	E6	D5	DD	21	2C	07	CD28	77	01	3A	75	C4	DD	77	02	3E	
C6B0	01	00	CD	04	C9	CD	F0	D2	A0	C9F0	C3	3E	77	26	1E	2E	09	CD	79	CD30	0E	0C	06	07	21	AF	C2	CD	83	
C6B8	CD	B9	C8	CD	40	CA	CD	1E	8E	C9F8	E6	D5	C9	3A	5C	C2	E6	07	8A	D4	CD38	54	CA	CD	23	DD	23	DD	C9	
C6C0	CC	CD	DD	CC	CD	45	CD	01	A8	CA00	C0	3A	99	C4	B7	CA	0D	CA	79	CD40	23	10	D6	C9	FF	06	03	DD	C4	
C6C8	01	00	CD	E9	D2	CD	C4	CD	75	CA08	3E	06	32	8F	C4	2A	91	C4	1A	CD48	21	7A	C4	C5	DD	7E	00	B7	4B	
C6D0	CD	15	CE	CD	D2	CE	CD	7E	FE	CA10	01	64	00	B7	ED	42	C0	3E	23	CD50	C4	8D	CD	DD	66	01	DD	6E	D0	
C6D8	CA	CD	08	CB	CD	AE	CB	CD	1B	CA18	0E	32	8F	C4	DD	21	FB	C3	31	CD58	02	AF	E5	CD	FF	D2	2C	2C	B1	
C6E0	F8	CB	CD	38	D4	CD	D7	D3	B9	CA20	06	09	C5	DD	3A	5C	C2	D8		CD60	2C	AF	CD	FF	D2	E1	DD	7E	E2	
C6E8	CD	C5	CA	CD	8E	C8	CD	34	2E	CA28	CB	3F	DD	77	02	CD	76	CE	63	CD68	00	84	67	CD	97	CD	79	B0	7A	
C6F0	C9	CD	4D	D6	CD	FB	C9	CD	CD	CA30	DD	E1	C1	11	08	00	DD	19	88	CD70	DD	74	01	D5	72	82	CA	80	2D	
C6F8	1B	C9	3A	5E	C2	B7	C2	F3	68	CA38	10	E8	3E	01	32	99	C4	C9	91	CD78	CD	DD	42	35	00	00	C3	8D	CD	42
C700	C7	3A	99	C4	32	98	C4	3A	ED	CA40	26	00	06	14	C5	2E	2E	3E	A9	CD80	3E	7E	CD	FF	D2	2C	2C	2B	2B	
C708	90	C4	FE	10	CA	2E	C7	2A	1A	CA48	07	CD	CC	D4	24	24	24	16		CD88	3E	7D	CD	FF	D2	DD	23	DD	8C	
C710	91	C4	23	22	91	C4	3E	01	05	CA50	C1	10	F1	C9	DD	E5	E5	DD	29	CD90	23	DD	23	C1	10	B5	C9	01	DD	
C718	0E	01	CD	05	00	FE	20	C2	A0	CA58	E1	61	11	00	00	0E	1E	CD	6E	CD98	00	00	7C	FE	80	DA	A7	CD	AD	
C720	28	C7	CD	05	00	DA	22	C7	6B	CA60	05	00	1E	01	0E	20	21	05	E2	CD0A	06	01	26	00	03	B0	CD	FE	D9	
C728	FE	03	C2	BE	C6	C9	01	00	00	CA68	00	DD	7E	00	FE	FF	CA	7B	CF	CD08	50	DA	B0	CD	06	02	26	4F	99	
C730	00	CD	E9	D2	CD	E9	D2	3A	41	CA70	C4	83	57	CD	05	00	DD	23	B0	CD0E	7D	0E	D2	B2	BA	CD	0E	01	62	
C738	5B	C2	B7	C2	6A	C7	26	1E	0A	CA78	C3	64	CA	DD	E1	C9	3A	91	85	CD08	2E	02	FE	30	DA	C3	CD	0E	5B	
C740	2E	0C	3E	77	DD	21	22	C3	D9	CA80	C4	E6	01	C0	3A	8F	C4	3E	80	CD0C	02	2E	2F	C9	DD	21	66	C2	DB	
C748	CD	E6	D5	06	08	0E	1E	CD	9E	CA88	08	FE	09	DA	90	CA	3E	01	D4	CD0C	06	13	C5	3A	91	C4	DD	AD	85	
C750	05	00	01	00	00	21	F7	C2	F7	CA90	47	DD	21	9A	C4	C5	DD	7E	1D	CD08	02	C2	0B	CE	DD	66	00	DD	5A	
C758	CD	3D	4D	CD	E9	D2	CD	E9	8A	CA98	04	B7	C2	AB	CA	3E	07	2E	C7	CD08	6E	01	E5	CD	C9	D5	E1	F3	38	
C760	D2	CD	E9	D2	CD	E9	D2	C3	CC	CAA0	2E	26	00	CD	CC	D4	3E	07	70	CD0E	DD	7E	02	47	0F	0F	0F	0F	8D	
C768	77	C7	3D	32	58	C2	C3	B5	71	CAA8	CD	CC	D4	C1	11	08	00	DD	96	CD0E	B0	D3	8C	3E	06	D3	3C	AF	46	
C770	C6	21	C8	00	22	61	C2	0E	39	CAB0	19	10	E2	C9	7A	9A	FE	03	5D	CD0F	12	25	C2	F7	CD	26	4F	DD	CC	
C778	27	16	04	06	04	1E	04	CD	79	CAB8	3E	00	DD	7B	95	FE	03	3E	DF	CD0F	74	00	AF	D3	3C	CD	C9	D5	62	39
C780	05	00	CD	F0	D2	AF	32	5D	19	CAC0	00	DD	3E	01	C9	3A	5C	C2	BB	CE00	3E	06	D3	3C	3E	38	12	AF	58	
C788	C2	32	5E	C2	06	01	DD	21	68	CAC8	B7	C0	3A	90	C4	B7	C0	DD	EB	CE08	D3	3C	FB	C1	DD	23	DD	23	A1	
C790	28	C1	C5	78	87	80	6F	26	19	CAE0	21	1C	05	06	0F	C5	DD	7E	D1	CE10	DD	23	10	B6	C9	3A	91	C4	FC	
C798	00	78	0F	0F	0F	0F	B0	CD	90	CAD8	00	B7	CA	FF	CA	3A	73	C4	5D	CE18	E6	07	C0	2A	91	C4	06	01	19	
C7A0	E6	D5	C1	DD	23	04	78	FE	5D	CAE0	67	3A	75	C4	6F	DD	56	02	28	CE20	29	10	FD	ED	5B	70	C4	6C	0C	
C7A8	08	C2	92	C7	26	05	2E	1D	08	CAE8	DD	5E	04	CD	B4	CA	B7	CA	BD	CE28	26	00	19	7E	B7	C8	FE	12	42	
C7B0	3E	01	CD	CC	D4	3E	02	26	89	CAF0	FF	CA	3E	01	32	90	C4	21	69	CE30	C2	39	CE	3E	01	32	65	C2	5F	
C7B8	0D	CD	CC	D4	26	2D	3E	02	8C	CAF8	B1	C2	CD	37	4D	C1	C9	C1	D1	CE38	C9	FE	13	C2	43	CE	AF	32	94	
C7C0	CD	CC	D4	3E	FF	0E	01	CD	00	CB00	11	09	00	DD	19	10	CE	C9	82	CE40	65	C2	C9	FE	FF	C2	5C	CE	E7	
C7C8	05	00	FE	0D	CA	CD	C7	FE	0A	CB08	06	03	DD	21	7A	C4	C5	DD	BA	CE48	21	00	00	22	91	C4	3A	5C	44	
C7D0	82	CA	FE	C7	FE	1B	CA	E7	58	CB10	7E	00	B7	CA	C3	B0	0E	0E	64	CE50	C2	3C	32	5C	C2	FE	19	C0	43	
C7D8	C7	C3	C3	C7	3E	01	32	5C	10	CB18	FD	21	9A	C4	C5	FD	7E	02	A1	CE58	32	5E	C2	C9	F5	CD	67	C8	32	
C7E0	C2	C3	B2	C6	C3	B2	C6	3E	8D	CB20	B7	CA	99	CB	FD	66	00	FD	30	CE60	F1	0C	0D	C0	3D	6F	26	00	CA	
C7E8	01	32	5D	C2	32	5E	C2	C3	14	CB28	6E	01	DD	56	01	DD	5E	02	D3	CE68	29	29	01	73	C3	C9	E9	E5	D6	
C7F0	B2	6C	C9	0E	1E	06	08	CD	FF	CB30	CD	B4	CA	B7	C2	41	CB	1C	E7	CE70	DD	E1	CD	76	CE	C9	FD	21	F4	
C7F8	05	00	06	01	DD	21	09	C0	92	CB38	1C	1C	DD	AB	CA	B7	CA	99	A0	CE78	9A	C4	3A	8F	C4	47	C5	FD	3A	
C800	F5	C5	78	87	80	C6	02	6F	38	CB40	CB	21	BF	C2	0E	41	06	01	BE	CE80	7E	04	B7	C2	C9	CE	DD	7E	3B	
C808	26	00	78	0F	0F	0F	0F	B0	5A	CB48	CD	54	CA	C5	DD	66	01	DD	E4	CE88	00	FD	77	00	DD	7E	01	FD	23	
C810	CD	E6	D5	01	00	00	CD	E9	17	CB50	6E	02	AF	CD	FF	D2	2C	2C	30	CE90	77	01	DD	7E	02	FD	77	02	A9	
C818	D2	C1	F1	DD	23	04	78	FE	DE	CB58	2C	AF	CD	FF	D2	C1	FD	7E	D8	CE98	DD	7E	03	FD	77	03	DD	7E	96	
C820	08	C2	00	C8	01	00	00	CD	48	CB60	02	3D	DD	36	00	00	FD	77	F1	CEA0	04	FD	77	04	DD	7E	05	FD	47	
C828	E9	D2	CD	E9	D2	AF	32	95	A9	CB68	02	C2	99	CB	21	A6	C2	0E	F2	CEA8	77	05	DD	7E	06	FD	77	06	CD	
C830	C4	32	96	C4	32	97	C4	06	DB	CB70	41	06	01	CD	54	CA	FD	36	A1	CEB0	DD	7E	07	FD	77	07	FD	7E	D6	
C838	08	0E	1E	CD	05	00	CD	4D	20	CB78	03	00	FD	7E	04	FE	11	CC	A0	CEB8	01	B7	C2	C7	CE	3E	2A	CD	9A	
C840	D6	3A	95	C4	FE	FF	C2	3E	6E	CB80	50	C8	21	C4	C4	16	00	5F	00	CEC0	38	D2	C6	02	FD	77	01	C1	96	
C848	C8	21	0B	C3	CD	3D	4D	C9	E7	CB88	19	5E	DD	E5	FD	E5	CD	CC	07	CEC8	C9	C1	11	00	00	FD	19	10	5F	
C850	F5	E5	21	E8	C2	06	02	CD	92	CB90	D6	FD	E1																	

D000	C4	BC	3E	FF	DA	41	D0	3E	EE	D380	DD	09	C1	10	CC	D0	E1	C9	5D	D6C8	CD	E6	D5	C9	2A	5F	C2	19	53	
D040	01	DD	77	06	DD	7E	06	84	50	D388	0E	00	7C	92	D2	93	D3	ED	9C	D6D0	EB	ED	53	5F	C2	CD	00	D6	15	
D048	67	CD	52	D2	DD	74	00	7C	30	D390	44	CB	C1	67	7D	93	D2	9D	19	D6D8	26	34	2E	00	C3	33	DD	21	A5	
D050	E6	01	AF	6B	CD	CC	D4	C3	08	D398	D3	ED	44	CB	C9	6F	7C	B5	A3	D6E0	51	C2	DD	36	05	30	DD	36	24	
D058	35	CF	AF	CD	CC	D4	7C	FE	C2	D3A0	08	CB	24	CB	25	6C	7C	C2	23	D6E8	06	30	DD	36	07	30	CD	E6	C1	
D060	15	CA	6B	08	D7	3A	6B	D0	06	D3A8	B2	D3	CB	7D	C2	B2	D3	C3	52	D6F0	D5	2A	5F	C2	ED	5B	61	C2	01	
D068	C3	7A	D0	DD	34	06	DD	7E	07	D3B0	A1	D3	CB	41	16	00	5C	CA	3F	D6F8	B7	ED	52	DA	06	07	2A	5F	04	
D070	06	FE	03	C2	7A	D0	DD	36	66	D3B8	BD	D3	CD	82	D2	CB	49	7D	CD	D700	C2	22	61	C2	54	5D	ED	5B	D7	
D078	05	1F	DD	77	06	87	E5	21	5A	D3C0	D9	16	00	5F	CA	CA	D3	CD	15	D708	61	C2	CD	80	D6	26	18	2E	91	
D080	C1	D0	06	00	4F	09	56	23	B8	D3C8	82	D2	D9	DD	66	00	D0	6E	56	D710	00	3E	55	DD	21	51	C2	CD	58	
D088	5E	E1	7C	82	67	7D	83	6F	6B	D3D0	01	24	2C	DD	49	D3	C9	DD	83	D718	E6	D5	C9	AF	00	00	00	00	22	
D090	CD	52	D2	79	00	CA	A3	D0	87	D3D8	21	1C	05	06	0F	C5	DD	7E	E2	D720	00	00	00	00	00	00	00	00	F7	
D098	DD	36	02	00	DD	36	04	00	94	D3E0	00	00	B7	CA	2F	D4	DD	66	82	7C	D728	00	00	00	00	00	00	00	00	FF
D0A0	C3	35	CF	DD	74	00	DD	75	DA	D3E8	DD	6E	04	AF	CD	FF	D2	DD	34	D730	00	00	00	00	00	00	00	00	00	07
D0A8	01	06	07	DD	7E	03	D9	21	DE	D3F0	66	82	DD	6E	01	DD	56	86	B0	D738	00	00	00	00	00	00	00	00	00	0F
D0B0	5B	C3	D9	CD	0C	CC	C6	00	EF	D3F8	DD	5E	05	10	DD	74	02	DD	54	D740	00	00	00	00	00	00	00	00	00	17
D0B8	DD	70	D3	CD	CC	D4	C3	35	3D	D400	75	01	DD	66	04	DD	6E	83	DF	D748	00	00	00	00	00	00	00	00	00	1F
D0C0	CF	FF	0F	FF	01	FF	01	5D	D408	DD	56	08	DD	5E	07	19	DD	42	F6	D750	00	00	00	00	00	00	00	00	00	27
D0C8	00	AF	CD	CC	D4	3A	75	CA	27	D410	74	04	DA	DD	75	D3	DD	66	82	D758	00	00	00	00	00	00	00	00	00	2F
D0D0	BD	C2	F2	DD	E5	05	24	2C	FB	D418	DD	6E	04	CD	97	CD	78	B1	95	D760	00	00	00	00	00	00	00	00	00	37
D0D8	11	C0	00	D9	11	00	00	D9	3C	D420	CA	2A	D4	DD	36	00	00	C3	92	D768	00	00	00	00	00	00	00	00	00	3F
D0E0	CD	49	D3	E1	24	2C	11	00	DB	D428	2F	D4	3E	7E	CD	FF	D2	C1	1A	D770	00	00	00	00	00	00	00	00	00	47
D0E8	FF	D9	11	00	00	D9	CD	49	90	D430	11	89	00	DD	19	10	A6	C9	93	D778	00	00	00	00	00	00	00	00	00	4F
D0F0	D3	E1	7D	DD	86	07	6F	DD	A7	D438	DD	21	9A	C4	06	0E	C5	DD	1E	D780	00	00	00	00	00	00	00	00	00	57
D0F8	7E	06	84	7D	CD	52	D2	0C	34	D440	7E	82	B7	CA	67	D4	3A	91	1B	D788	00	00	00	00	00	00	00	00	00	5F
D100	4D	DD	CA	0C	D1	DD	7E	07	ED	D448	C4	DD	A6	05	C2	67	D4	DD	42	D790	00	00	00	00	00	00	00	00	00	67
D108	44	DD	77	07	84	05	CA	1C	67	D450	7E	85	B7	CA	67	D4	3A	73	10	D798	00	00	00	00	00	00	00	00	00	6F
D110	D1	DD	36	02	00	DD	36	04	DE	D458	C4	67	3A	75	C4	6F	DD	56	6C	D7A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	77
D118	00	C3	35	CF	DD	74	00	DD	DE	D460	00	DD	5E	01	CD	88	D3	C1	59	D7A8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	7F
D120	75	01	DD	7E	03	FE	10	CA	9D	D470	DD	21	00	DD	DD	66	00	DD	52	D7B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	8F
D128	30	D1	7D	E6	01	DD	86	03	C4	D478	6E	01	F0	7E	02	C3	CD	74	7B	D7C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	97
D130	CD	CC	D4	C3	35	CF	AF	CD	B1	D480	D5	E5	11	00	50	3A	82	F8	9B	D7C8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	9F
D138	CC	D4	25	C2	49	D1	DD	36	DD	D488	67	CB	27	84	6F	26	00	29	F7	D7D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	A7
D140	02	00	DD	36	04	00	C3	35	22	D490	29	29	29	29	29	29	29	29	E4	D7D8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	AF
D148	CF	DD	74	00	06	0F	DD	7E	9A	D498	D5	E1	D1	ED	5B	E4	D5	3E	32	D7E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	B7
D150	C3	D9	21	63	C3	D9	CD	0C	F6	D4A0	11	CD	AF	D4	3E	22	CD	AF	B1	D7E8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	BF
D158	CC	DD	70	03	C6	11	CD	CC	B5	D4A8	D4	3E	44	CD	AF	D4	C9	F3	DE	D7F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	C7
D160	D4	C3	35	CF	AF	CD	CC	D4	E8	D4B0	21	00	80	D3	0C	3E	B4	D3	19	D7F8	00	00	00	00	00	00	00	00	00	CF
D168	DD	7E	06	84	7D	DD	7E	07	E7	D4B8	3C	01	20	00	ED	5B	E5	B7	CA	D800	48	6F	77	20	6D	61	6E	79	DB	
D170	85	6F	CD	52	D2	04	05	CA	F9	D4C0	02	09	01	20	00	ED	5B	ED	AF	0C	D808	20	64	69	73	28	20	64	72	A1
D178	82	D1	7D	7E	06	ED	44	DD	0B	D4C8	D3	CB	F8	C9	E5	E5	B7	CA	BA	D810	69	76	65	73	28	30	2D	34	58	
D180	77	06	0C	DD	CA	8F	D1	DD	EE	D4D0	15	D5	11	00	50	67	CB	27	48	D818	29	00	48	6F	77	20	6D	61	35	
D188	7E	07	ED	44	DD	77	07	DD	47	D4D8	84	6F	26	00	29	29	29	29	69	D820	6E	79	20	66	69	6C	65	73	12	
D190	BC	3E	23	D2	A0	D1	3E	22	29	D4E0	29	29	19	22	E4	D5	E1	CB	A6	D828	28	30	2D	31	35	29	00	20	34	
D198	CD	CC	D4	C3	35	CF	AF	CD	21	D4E8	30	DA	39	D5	CD	C9	D5	2A	76	D830	42	79	74	65	73	28	20	66	72	07
D1A0	CC	DA	DD	7E	07	87	02	BF	B3	D4F0	E4	D5	ED	53	E4	D5	3E	11	5C	D838	65	65	00	54	6F	73	68	69	E1	
D1B0	D1	3A	75	C4	BD	3E	01	D2	93	D4F8	CD	2D	D3	ED	5B	E4	D5	3E	08	D840	62	61	20	54	2D	42	41	53	52	
D1B8	BC	D1	3E	FF	DD	77	07	25	D3	D500	22	CD	2D	D3	3A	B4	D5	FE	85	D848	49	43	37	20	56	65	72	20	50	
D1C0	25	25	2D	DD	7E	07	85	6F	56	D508	00	C8	3E	44	ED	5B	E4	D5	28	D850	31	2E	30	00	EA	28	63	29	82	
D1C8	CD	52	D2	78	B1	CA	DB	D1	29	D510	CD	2D	D3	E1	C9	E1	CB	3D	45	D858	20	31	39	38	32	2C	31	39	BA	
D1D0	DD	36	02	00	DD	36	04	00	CD	D518	DA	28	D5	CD	C9	D5	21	00	50	D860	38	33	20	62	79	20	4D	69	74	
D1D8	C3	35	CF	DD	74	00	DD	75	13	D520	7F	3E	77	CD	2D	D3	E1	C9	A0	D868	63	72	6F	73	6F	66	74	2F	6F	
D1E0	01	7D	E6	01	C6	29	CD	0C	9E	D528	CD	C9	D5	21	00	7F	ED	53	48	D870	54	67	73	68	69	62	61	00	1F	
D1E8	D4	C3	35	CF	AF	CD	CC	D4	70	D530	E4	D5	3E	77	CD	D4	54	E1	4A	D878	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	5A
D1F0	3A	98	C4	85	6F	FE	02	C2	00	D538	C9	CD	C9	D5	2A	E4	D5	ED	11	D880	00	00	00	00	00	00	00	00	00	58
D1F8	FF	D1	3E	01	32	99	C4	FE	65	D540	53	E4	D5	3E	11	CD	D4	54	66	D888	00	00	00	00	00	00	00	00	00	60
D200	2C	02	09	D2	3E	FF	32	99	A3	D548	3E	22	CD	D4	54	65	3E	44	CD	D890	00	00	00	00	00	00	00	00	00	68
D208	C4	DD	75	01	DD	7E	05	B7	08	D550	54	D5	E1	C9	F3	D3	0C	3E	08	D898	00	00	00	00	00	00	00	00	00	70
D210	C2	2A	D2	3A	91	C4	E6	0F	24	D558	06	D3	3C	ED	73															


```

" ;:COLOR4:SIZE3:LOCATE4,6:PRINT#0,"*RESIZE0:FORI=0TO9:SOUND6,31-I
:SOUND7,7:SOUND8,5+I:SOUND9,4+I:SOUND10,3+I
130 COLOR 1:LOCATE 1,17:PRINT" Just a moment, please." :LOCATE 19-1,20:PRINT"Do no
t touch CMT !! ":NEXT
140 SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,255:SOUND13,1
150 GOSUB 10000:'PCG
160 SOUND7,&H3F:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,10:SOUND12,70:SOUND13,8
170 GOSUB 1000:'GAMEN
180 GOSUB 20000:'MACHINE
200 FORK=0TO1:SCREEN 0,K,0
210 FORI=16TO135
220 FORJ=0TO(12-SQR(I-16))^2
230 PSET(RND(1)*239,I,1)
240 NEXT:NEXT
250 FOR I=0TO39
260 LINE(0,16+I)-(77-I*2+RND(1)*5,16+I),PSET,0
270 LINE(239,16+I)-(162+I*2-RND(1)*5,16+I),PSET,0
280 NEXT
290 FOR I=0TO19
300 LINE(0,I)-(79-I*4,I),PSET,3:PSET(81-I*4,I,3)
310 LINE(239,I)-(160+I*4,I),PSET,3:PSET(158+I*4,I,3)
320 NEXT
330 FOR I=80TO159
340 PSET(I,0,3*(I MOD 2)):PSET(I,16+RND(1),0)
350 NEXT
390 NEXT
400 SCREEN0,0,0
410 LOCATE 0,23
420 PRINT" セツ アホ トソメ イサレ フテ ミオイ ":"
421 ' ココハ CHR$(&HB0)
430 SCREEN0,1,0
440 CLICK ON:REPEAT ON:KBUF ON:KEY0,""
450 SOUND7,&H3F:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,10:SOUND12,20:SOUND13,8
460 KEY0,"LOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13)
500 END
1000 'TITLE
1010 CGEN1:CLS
1020 COLOR 1
1030 PRINT" Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^["
1040 COLOR 5
1050 PRINT" _Z[Z[_Z^^^^]_Z^[_Z^^^^]"
1060 COLOR 7
1070 PRINT" _^^^^_Y^[_Y^]_Y^[_Y^]"
1080 PRINT" _^^^^Z^[_Z[Z]_Z^]"
1090 COLOR 5
1100 PRINT" _Y]_Y^[_Y^[_Y[_Y^[_Y^]"
1110 COLOR 1
1120 PRINT" Y] Y]Y^Y^Y] Y]Y^Y^Y]"
1130 COLOR 2
1140 PRINT"Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^[Z^^^^["
1150 COLOR 6
1160 PRINT" _Z^[_Y[ Z]_Z^[_Z^[_Y[ Z]_Z^]_Z^]"
1170 COLOR 7
1180 PRINT" _Y^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^]"
1190 PRINT"Y^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^]"
1200 COLOR 6
1210 PRINT"Z^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^[_Y^]"
1220 COLOR 2
1230 PRINT"Y^Y^Y] Y] Y^Y^Y] Y] Y^Y^Y] Y^Y^Y]"
1250 COLOR 7:PRINT
1300 PRINT" LDQD RSNQHDR セルノ イサヤネ メネオンソラ":PRINT
1310 PRINT" フムテホハイネキタ LDQD K&MC オンタカユイラ ノトルツヨ"
1320 PRINT"シツツナ トオンア テカオンシカンコツツアソ"
1330 PRINT" ヒリカガソツラサソオンア イン△コホオン ハンハンテア フムテホハイラ"
1340 PRINT"イメアソソツツメヨイソム タカユイフ ソハンソソソライ テ サツツアツカ"
1350 PRINT"タオア テサツツツツツツツアリ CQ&FNM ネットツツツツツ イン△コホオン"
1360 PRINT"ココロツツツツツ セツツ イン△コホラ ソシクソソソツツメネア イン△コホ"
1361 ' ココハ CHR$(&HA0) ココハ CHR$(&HB0)
1370 PRINT"テ ラメタネキアラエコムスリ。 テアイ エルオンソソソソソツツツツリ":PRINT
1380 COLOR6
1390 PRINT" サソソキ イホキソソコア ":";
1400 COLOR7
1410 RETURN
10000 DEFCHR$(&H0)=HEXCHR$("00000000163A39640507070300100018010303031B3F3F1B")
10010 DEFCHR$(&H1)=HEXCHR$("6467683A040A040E18181000000000001B1B17070E0E0E0E")
10020 DEFCHR$(&H2)=HEXCHR$("000000000300000000103070700070F1F00000000000000")

```



```

10030 DEFCHR$(&H3)=HEXCHR$("00000000000000001F3F3F3F3F3F3E15000000000000000")
10040 DEFCHR$(&H4)=HEXCHR$("00000000F1F3F3F0000000308183C3C010303030F1F3F3F")
10050 DEFCHR$(&H5)=HEXCHR$("1803070707070707061838588702000061B1B1F0707070706")
10060 DEFCHR$(&H6)=HEXCHR$("000000000000030300040300000003010005030303010F1F")
10070 DEFCHR$(&H7)=HEXCHR$("030B0F130703070700A0F12040002020F09081103030707")
10080 DEFCHR$(&H8)=HEXCHR$("00000000183838C10507060301100098010302031B3F3F9B")
10090 DEFCHR$(&H9)=HEXCHR$("E2732002040A0E0058281000000000582B07070E0E0000")
10100 DEFCHR$(&HA)=HEXCHR$("40A0A0A3A2A140400703070401040F1F0000000000000000")
10110 DEFCHR$(&HB)=HEXCHR$("40404040404040001F3E3E3D3D3B15000000000000000000")
10120 DEFCHR$(&HC)=HEXCHR$("000001010D1E3F3F0000030308183C3C010303030D1E3F3F")
10130 DEFCHR$(&HD)=HEXCHR$("180307070707070018181800000006001B1B5FFF47070700")
10140 DEFCHR$(&HE)=HEXCHR$("0000000303030707000B070303010201000A070707031F3F")
10150 DEFCHR$(&HF)=HEXCHR$("0713132307070F0F0010132000105041E13102307070F0F")
10160 DEFCHR$(&H10)=HEXCHR$("00000000181C1C83A0E0C00000001980C0C0C0D8FCFCD9")
10170 DEFCHR$(&H11)=HEXCHR$("47C60440205070001A1C080000000000ADCE8E070707000")
10180 DEFCHR$(&H12)=HEXCHR$("02050505C2020202E0C0E0E00F0F80000000000000000")
10190 DEFCHR$(&H13)=HEXCHR$("0202020202020200F8FCFCFCFCFA8000000000000000")
10200 DEFCHR$(&H14)=HEXCHR$("00000000F0F8FCFC0000000010183C3C80C0C0C0F0F8FCFC")
10210 DEFCHR$(&H15)=HEXCHR$("18C0E0E0E0E0E00018180000006000D8D8FAFFE2E0E000")
10220 DEFCHR$(&H16)=HEXCHR$("00000000000060E00090E00000060C00D0E0E0C0F8FC")
10230 DEFCHR$(&H17)=HEXCHR$("E0C8C8C4E0E0F0F00008C804008A0A20F8C808C4E0E0F0F0")
10240 DEFCHR$(&H18)=HEXCHR$("00000000185C9C3EA0E060C080080000080C040C0D8FCE0C8")
10250 DEFCHR$(&H19)=HEXCHR$("3EFE3E5C2050207000000000000000D0D0C0E070707070")
10260 DEFCHR$(&H1A)=HEXCHR$("000000E0A0C0000080C0E000400007800000000000000")
10270 DEFCHR$(&H1B)=HEXCHR$("000000000000000079FCFCFCFCFC7CA800000000000000")
10280 DEFCHR$(&H1C)=HEXCHR$("00008080B078FCFC0000C0C010183C3C80C0C0B078FCFC")
10290 DEFCHR$(&H1D)=HEXCHR$("18C0E0E0E0E0E060181C1A1D0E0400D0D8F0E0E0E060")
10300 DEFCHR$(&H1E)=HEXCHR$("000000808080C0C00A0C080800800000A0C0C0C080F0F8")
10310 DEFCHR$(&H1F)=HEXCHR$("C0D0F0C8E0C0E0E00050F04820004040F0701088C0C0E0E0")
10320 DEFCHR$(&H20)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000")
10330 DEFCHR$(&H21)=HEXCHR$("00060E1C383000000002040810E060A00002040810204080")
10340 DEFCHR$(&H22)=HEXCHR$("000609071220408000000000000000000000000000000")
10350 DEFCHR$(&H23)=HEXCHR$("0000000800000000000014081420400000363E1C3E76E0C8")
10360 DEFCHR$(&H24)=HEXCHR$("00183C7E7A3418000000000000000000000000001020000000")
10370 DEFCHR$(&H25)=HEXCHR$("00000000000000000000183C7E7A341800000010200000000")
10380 DEFCHR$(&H26)=HEXCHR$("00183C7E7A34180000182C5E7A341800000010200000000")
10390 DEFCHR$(&H27)=HEXCHR$("0000102000000000000010200000000000183C7E7A341800")
10400 DEFCHR$(&H28)=HEXCHR$("0000000010100000000000183C3C1800000000183C3C1800")
10410 DEFCHR$(&H29)=HEXCHR$("00183060900000000001C3E7CF8F00000001C3E7CF8F00000")
10420 DEFCHR$(&H2A)=HEXCHR$("7E243C7E7E7E3C007E2424242423C007E2424242423C00")
10430 DEFCHR$(&H2B)=HEXCHR$("7E242424242423C007E243C7E7E7E3C007E2424242423C00")
10440 DEFCHR$(&H2C)=HEXCHR$("7E242424242423C007E2424242423C007E243C7E7E7E3C00")
10450 DEFCHR$(&H2D)=HEXCHR$("000E111122327C60000E111122020C00000E111122022C00")
10460 DEFCHR$(&H2E)=HEXCHR$("00000000004200000000018977E7E00000000189781647800")
10470 DEFCHR$(&H2F)=HEXCHR$("00000C04002040000000000070707000070F133A7C787000")
10480 DEFCHR$(&H30)=HEXCHR$("7C868A92A2C27C007C868A92A2C27C007C868A92A2C27C00")
10490 DEFCHR$(&H31)=HEXCHR$("1030101010107C0010301010107C0010301010107C00")
10500 DEFCHR$(&H32)=HEXCHR$("7C82027C8080FE007C82027C8080FE007C82027C8080FE00")
10510 DEFCHR$(&H33)=HEXCHR$("7C82023C02827C007C82023C02827C007C82023C02827C00")
10520 DEFCHR$(&H34)=HEXCHR$("3C448484FE040E003C448484FE040E003C448484FE040E00")
10530 DEFCHR$(&H35)=HEXCHR$("FE80FC0202827C00FE80FC0202827C00FE80FC0202827C00")
10540 DEFCHR$(&H36)=HEXCHR$("7C8280FC82827C007C8280FC82827C007C8280FC82827C00")
10550 DEFCHR$(&H37)=HEXCHR$("FE82040810103800FE82040810103800FE82040810103800")
10560 DEFCHR$(&H38)=HEXCHR$("7C82827C82827C007C82827C82827C007C82827C82827C00")
10570 DEFCHR$(&H39)=HEXCHR$("7C82827E02827C007C82827E02827C007C82827E02827C00")
10580 DEFCHR$(&H3A)=HEXCHR$("103838381000100010383838100010001038383810001000")
10590 DEFCHR$(&H3B)=HEXCHR$("7C82820C100010007C82820C100010007C82820C10001000")
10600 DEFCHR$(&H3C)=HEXCHR$("00000000003838000000000000003838000000000000383800")
10610 DEFCHR$(&H3D)=HEXCHR$("0000007C00000000000000007C000000000000007C00000000")
10620 DEFCHR$(&H3E)=HEXCHR$("003838003838000000383800383800000038380038380000")
10630 DEFCHR$(&H3F)=HEXCHR$("3038FCFEFC3830003028E482E42830003028E482E4283000")
10640 DEFCHR$(&H40)=HEXCHR$("0C1424447C44EE000C1424447C44EE000C1424447C44EE00")
10650 DEFCHR$(&H41)=HEXCHR$("FC42427C4242FC00FC42427C4242FC00FC42427C4242FC00")
10660 DEFCHR$(&H42)=HEXCHR$("3C42808080423C003C42808080423C003C42808080423C00")
10670 DEFCHR$(&H43)=HEXCHR$("F84442424244F800F84442424244F800F84442424244F800")
10680 DEFCHR$(&H44)=HEXCHR$("FE4248784842FE00FE4248784842FE00FE4248784842FE00")
10690 DEFCHR$(&H45)=HEXCHR$("FE4248784840E000FE4248784840E000FE4248784840E000")
10700 DEFCHR$(&H46)=HEXCHR$("3C42809E82423C003C42809E82423C003C42809E82423C00")
10710 DEFCHR$(&H47)=HEXCHR$("EE44447C4444EE00EE44447C4444EE00EE44447C4444EE00")
10720 DEFCHR$(&H48)=HEXCHR$("3810101010103C003810101010103C003810101010103C00")
10730 DEFCHR$(&H49)=HEXCHR$("0E040404848478000E040404848478000E04040484847800")
10740 DEFCHR$(&H4A)=HEXCHR$("EE4448704844EE00EE4448704844EE00EE4448704844EE00")
10750 DEFCHR$(&H4B)=HEXCHR$("E04040404042FE00E04040404042FE00E04040404042FE00")
10760 DEFCHR$(&H4C)=HEXCHR$("C66C5454444EE00C66C5454444EE00C66C5454444EE00")
10770 DEFCHR$(&H4D)=HEXCHR$("CE4464544C44600CE4464544C44600CE4464544C44600")
10780 DEFCHR$(&H4E)=HEXCHR$("384482828244380038448282824438003844828282443800")

```



```

10790 DEFCHR(&H4F)=HEXCHR$("FC42427C4040E000FC42427C4040E000FC42427C4040E000")
10800 DEFCHR(&H50)=HEXCHR$("384482829A443A00384482829A443A00384482829A443A00")
10810 DEFCHR(&H51)=HEXCHR$("FC42427C4844E600FC42427C4844E600FC42427C4844E600")
10820 DEFCHR(&H52)=HEXCHR$("7C82807C02827C007C82807C02827C007C82807C02827C00")
10830 DEFCHR(&H53)=HEXCHR$("FE92101010103800FE92101010103800FE92101010103800")
10840 DEFCHR(&H54)=HEXCHR$("EE4444444443800EE4444444443800EE4444444443800")
10850 DEFCHR(&H55)=HEXCHR$("EE44442828103800EE44442828103800EE44442828103800")
10860 DEFCHR(&H56)=HEXCHR$("EE444454546CC00EE444454546CC00EE444454546CC00")
10870 DEFCHR(&H57)=HEXCHR$("EE4428102844EE00EE4428102844EE00EE4428102844EE00")
10880 DEFCHR(&H58)=HEXCHR$("EE44442810103800EE44442810103800EE44442810103800")
10890 DEFCHR(&H59)=HEXCHR$("FE8428102842FE00FE8428102842FE00FE8428102842FE00")
10900 DEFCHR(&H5A)=HEXCHR$("0000000F1F181818000000F1F181818000000F1F181818")
10910 DEFCHR(&H5B)=HEXCHR$("000000F0F8181818000000F0F8181818000000F0F8181818")
10920 DEFCHR(&H5C)=HEXCHR$("1818181F0F0000001818181F0F0000001818181F0F000000")
10930 DEFCHR(&H5D)=HEXCHR$("181818F8F0000000181818F8F0000000181818F8F0000000")
10940 DEFCHR(&H5E)=HEXCHR$("000000FFFF0000000000000000FFFF000000000000FFFF000000")
10950 DEFCHR(&H5F)=HEXCHR$("181818181818181818181818181818181818181818181818")
10960 DEFCHR(&H60)=HEXCHR$("0000000000000000000000000000000000000000000000000")
10970 DEFCHR(&H61)=HEXCHR$("1838300000000000001838300000000000003F7F7F7F3F1F000")
10980 DEFCHR(&H62)=HEXCHR$("00000000240404000000000004040400000004070543415B")
10990 DEFCHR(&H63)=HEXCHR$("400000000000000000040E04100000000007717070304060600")
11000 DEFCHR(&H64)=HEXCHR$("2377FDF8FBF9FFF90307272023212721032775073717771")
11010 DEFCHR(&H65)=HEXCHR$("770107050B101038007F97775281010302771272508101030")
11020 DEFCHR(&H66)=HEXCHR$("100D3E1E5F3F0F37000C120C1813040300000C12060C0B04")
11030 DEFCHR(&H67)=HEXCHR$("075F2F1F325E0E010406030D1E1E0E0103010C120C000201")
11040 DEFCHR(&H68)=HEXCHR$("00000002003A0F004070F0D0F24134C040400020020B0F8")
11050 DEFCHR(&H69)=HEXCHR$("60300000000000000270F070907081E1C6432010000000000")
11060 DEFCHR(&H6A)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11070 DEFCHR(&H6B)=HEXCHR$("00000000000000000000003F7F7F7F3F1F0000183830000000000")
11080 DEFCHR(&H6C)=HEXCHR$("01030201010A152B01030303010F1F3F01030203010F1F3F")
11090 DEFCHR(&H6D)=HEXCHR$("140B232205020C02370B232305060E06370B232305060E06")
11100 DEFCHR(&H6E)=HEXCHR$("0000020301191E3F00000000120000000000000000000000")
11110 DEFCHR(&H6F)=HEXCHR$("3D7D7DD38301000000000000000000000000000000000000")
11120 DEFCHR(&H70)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11130 DEFCHR(&H71)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11140 DEFCHR(&H72)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11150 DEFCHR(&H73)=HEXCHR$("1E1E1E0C0000000000000000000000000000000000000000000")
11160 DEFCHR(&H74)=HEXCHR$("80C0400C9C3FF3B80C0C0008000C04080C040008810D000")
11170 DEFCHR(&H75)=HEXCHR$("FB3DFD5AAC101018C400C040A0101013C000C040A0101018")
11180 DEFCHR(&H76)=HEXCHR$("0000008006080A0000000000000000000000000000000000")
11190 DEFCHR(&H77)=HEXCHR$("C080E00080400000800000000000000000000000000000")
11200 DEFCHR(&H78)=HEXCHR$("0000004000C0000020E0F0B0F020C03020200040000000000")
11210 DEFCHR(&H79)=HEXCHR$("0000000000000000000000B878E0D0E0187000000000804000000")
11220 DEFCHR(&H7A)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11230 DEFCHR(&H7B)=HEXCHR$("0000000000000000000000CFEFCFEFCFEFCF800000000000000")
11240 DEFCHR(&H7C)=HEXCHR$("804040C000E0A85480C0C0C080E0F8C80C040C080E0F8C")
11250 DEFCHR(&H7D)=HEXCHR$("E89044C4A0402010ECD0C4C4A0606010ECD0C4C4A0606010")
11260 DEFCHR(&H7E)=HEXCHR$("000040C0809878FC000000048000000000000000000000000")
11270 DEFCHR(&H7F)=HEXCHR$("BCBEBECB180000000000000000000000000000000000")
11280 DEFCHR(&H80)=HEXCHR$("0607043B7D7E3F370606073A706022250606043A78702327")
11290 DEFCHR(&H81)=HEXCHR$("27333F0C130707003D3826346064C4C03730362442468680")
11300 DEFCHR(&H82)=HEXCHR$("00071F3F7F7FFFF00071F3F7F7FFFF00071F3F7F7FFFF")
11310 DEFCHR(&H83)=HEXCHR$("FFFFFBFB7F7F3300FFFFFBFB7F7F3300FFFFFBFB7F7F3300")
11320 DEFCHR(&H84)=HEXCHR$("03377F7B360F6F66000000000000000000002200000042000")
11330 DEFCHR(&H85)=HEXCHR$("193D3C1B47F7F3600000000000000000000010000002400000")
11340 DEFCHR(&H86)=HEXCHR$("000102050A152A15040E1E0E0404040103020D1E1F2F37")
11350 DEFCHR(&H87)=HEXCHR$("25050A0402100A14004040E0E0E0400060070F0E16181E3E")
11360 DEFCHR(&H88)=HEXCHR$("05070603595E2F2B00000140A0A05050000000040402020")
11370 DEFCHR(&H89)=HEXCHR$("131007070E0E0E0028281000000000001010000000000000")
11380 DEFCHR(&H8A)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11390 DEFCHR(&H8B)=HEXCHR$("000000000000000000ED1E7F7F1F6FF670000000000000000")
11400 DEFCHR(&H8C)=HEXCHR$("0004000904000000000400010000204000040C171A3D1301")
11410 DEFCHR(&H8D)=HEXCHR$("00000000000000000000000000000000000000000000000")
11420 DEFCHR(&H8E)=HEXCHR$("000000030303070700000003030102010003070707031F3F")
11430 DEFCHR(&H8F)=HEXCHR$("0713132307070F0F00101320000105041F13102307070F0F")
11440 DEFCHR(&H90)=HEXCHR$("60E020DCBE70E0E40680C09CB06E1F1F0080009CBC70844E")
11450 DEFCHR(&H91)=HEXCHR$("E0C0E020C0E0E0001F1F9F1F8E84800044048404C0C0C00")
11460 DEFCHR(&H92)=HEXCHR$("00C0F0F8FCFCFEFE00C0F0F8FCFCFEFE00C0F0F8FCFCFEFE")
11470 DEFCHR(&H93)=HEXCHR$("FEFEBEBEFECF980FEFEBEBEFECF980FEFEBEBEFECF980")
11480 DEFCHR(&H94)=HEXCHR$("00B0B66FFF66CDE000000000000000000000000000000000000")
11490 DEFCHR(&H95)=HEXCHR$("FEECD83CBDC8706000000000000000000000000000000000000")
11500 DEFCHR(&H96)=HEXCHR$("804000102850A04400000000000000000000000000000000000")
11510 DEFCHR(&H97)=HEXCHR$("4240A040050280000000000000000000000000000000000")
11520 DEFCHR(&H98)=HEXCHR$("A0E060C0987CE0DC00008000000001C220000000000000000000")
11530 DEFCHR(&H99)=HEXCHR$("DC1C0DE0070707000222221C0000000010000000000000000000")

```


[illegible]

[illegible]

●リスト2

```

10 /
20 / MERE STORIES (data)
30 /
90 SOUND7,&H3F:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,60:SOUND13,8
100 CONSOLE 13,12:SCREEN0,0,0:LOCATE0,24
105 /      ココハ CHR$(&HB0)
110 PRINT"   イサレネホロラノ シツン ア イキネアイサイヤオン   一チホツツアソ"
120 PRINT
130 PRINT"セネトオナノ ヒオキカシンチカ ソイルソメネメ シキトキア"
140 PRINT"   オルヨネ ノトサユリテ タオナメキンツソホホ   アテンテオウオトオッソメネメ"
150 PRINT"ホソ オシンオカンラトア   テアイケテツンーリ"
155 /      ココモ CHR$(&HB0)
160 PRINT"   コヨア イサレナチソロリ ヒンカモ   ホウイネホカメネノ   ハテサコカア"
170 PRINT"タオナメキンツ   アイサヤソタソキコル   ヘツテンネケツツアトオッソ"

```



```

PRINT "サオサ アホソナ エムコホネウイセキラ チオワソメネノソルメアトア"
185 CHR$(CHR$(H60)) !!
190 PRINT " シツンアーソラノ キレアキメオン ソタケムノサンムツソ"
200 PRINT:COLOR 6
210 PRINT " アホソノヨキ イホタキソノコア : "
220 COLOR 7:CONSOLE
500
510 K=&HC000
520 FOR I=0TO132:READ A$:FOR J=1TO36:B$=MID$(A$,J,1)
530 IF B$="" THEN OUT K,255:GOTO550
540 IF B$=" " THEN OUT K,0 ELSE OUT K,ASC(B$)
550 K=K+1:NEXT:NEXT
560 FOR I=0TO47:GOSUB910:GOSUB900
570 FOR J=1TO2:READ L:OUT K,L:K=K+1:NEXT:NEXT
580 FOR I=0TO15:GOSUB910:READ L:OUT K,L:K=K+1:NEXT
590 FOR I=0TO14:GOSUB900:GOSUB900
600 FOR J=1TO8:READ L:OUT K,L:K=K+1:NEXT:NEXT
610 FOR I=0TO2:GOSUB900
620 FOR J=1TO8:READ L:OUT K,L:K=K+1:NEXT:NEXT
630 READ A$:IF A$="END" GOTO 660
640 FOR J=1 TO LEN(A$):I=ASC(MID$(A$,J,1)):IF I>=&H61 AND I<=&H68 THEN I=I-&H61
645 IF I=&H69 OR I=&H6A THEN I=I-&H69
650 OUT K,I:K=K+1:NEXT:GOTO 630
660 FOR I=0TO24:FOR J=0TO13:READ L:OUT K,L:K=K+1:NEXT:NEXT
670 FOR I=0TO8:READ A$:FOR J=1TO9:B$=MID$(A$,J,1):OUT K,ASC(B$):K=K+1:NEXT:NEXT
680 READ A$:IF A$="END" GOTO 860
690 FOR J=1 TO LEN(A$):I=ASC(MID$(A$,J,1)):IF I>=&H61 AND I<=&H68 THEN I=I-&H61
700 IF I=&H69 OR I=&H6A THEN I=I-&H69
710 OUT K,I:K=K+1:NEXT:GOTO 680
860 SOUND7,&H3F:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND12,10:SOUND13,8
870 LOCATE 0,23:PRINT " モオンツ ヲッキラテ イグレメフオン ノヨカノワンゾ";
890 SCREEN0,1,0:KEY0,""
890 KEY0,"LOAD"+CHR$(13)+"RUN"+CHR$(13):END
900 READ A$:FOR J=1TO8:B$=MID$(A$,J,1):OUT K,ASC(B$):K=K+1:NEXT:RETURN
910 READ A$:FOR J=1TO13:B$=MID$(A$,J,1):OUT K,ASC(B$):K=K+1:NEXT:RETURN
1000 DATA "
1002 DATA "
1004 DATA "
1006 DATA " 1
1008 DATA "
1010 DATA "
1012 DATA " 2 2
1014 DATA "
1016 DATA "
1018 DATA "
1020 DATA "
1022 DATA " H
1024 DATA "
1026 DATA "
1028 DATA "
1030 DATA "
1032 DATA "
1034 DATA "
1036 DATA " 2 2
1038 DATA " d j j j
1040 DATA " d d d
1042 DATA " d
1044 DATA " I
1046 DATA "
1048 DATA " b b h h 2 2
1050 DATA " b b b h h m
1052 DATA "
1054 DATA "
1056 DATA "
1058 DATA " g f g m l L
1060 DATA " e
1062 DATA " e d e k j n
1064 DATA " c i m 1 1
1066 DATA " a b c d e f g h i j k l
1068 DATA "
1070 DATA "
1072 DATA "
1074 DATA " B C
1076 DATA "

```



```

1078 DATA " "
1080 DATA " "
1082 DATA " "
1084 DATA " "
1086 DATA " "
1088 DATA " "
1090 DATA " "
1092 DATA " "
1094 DATA " "
1096 DATA " 2 "
1098 DATA " "
1100 DATA " "
1102 DATA " "
1104 DATA " "
1106 DATA " "
1108 DATA " "
1110 DATA " "
1112 DATA " "
1114 DATA " "
1116 DATA " "
1118 DATA " "
1120 DATA " "
1122 DATA " "
1124 DATA " "
1126 DATA " "
1128 DATA " "
1130 DATA " "
1132 DATA " "
1134 DATA " "
1136 DATA " "
1138 DATA " "
1140 DATA " "
1142 DATA " "
1144 DATA " "
1146 DATA " "
1148 DATA " "
1150 DATA " "
1152 DATA " "
1154 DATA " "
1156 DATA " "
1158 DATA " "
1160 DATA " "
1162 DATA " "
1164 DATA " "
1166 DATA " "
1168 DATA " "
1170 DATA " "
1172 DATA " "
1174 DATA " "
1176 DATA " "
1178 DATA " "
1180 DATA " "
1182 DATA " "
1184 DATA " "
1186 DATA " "
1188 DATA " "
1190 DATA " "
1192 DATA " "
1194 DATA " "
1196 DATA " "
1198 DATA " "
1200 DATA " "
1202 DATA " "
1204 DATA " "
1206 DATA " "
1208 DATA " "
1210 DATA " "
1212 DATA " "
1214 DATA " "
1216 DATA " "
1218 DATA " "
1220 DATA " "
1222 DATA " "
1224 DATA " "
1226 DATA " "

```



```

1228 DATA " a n "
1230 DATA " m n no "
1232 DATA " "
1234 DATA " "
1236 DATA " n 1 n "
1238 DATA " "
1240 DATA " "
1242 DATA " on m m "
1244 DATA " n m n a "
1246 DATA " "
1248 DATA " n "
1250 DATA " "
1252 DATA " n "
1254 DATA " "
1256 DATA " n a n n "
1258 DATA " m n m "
1260 DATA " "
1262 DATA " "
1264 DATA " "
2990 DATA " " " 0,0
3000 DATA "JMHEd " "JMHEd " 1,8
3010 DATA "RODQ " "RODQ " 3,15
3020 DATA "RVNQC " "RVNQC " 10,30
3030 DATA "SDLODQ RVNQC " "S<RVNQC " 20,60
3040 DATA "CQAFNM RKXQD " "C<RKXQD " 50,100
3050 DATA "KARDQ AKCD " "K<AKCD " 80,150
3052 DATA "QGNM BTSSDQ " "O<BTSSDQ " 99,200
3054 DATA " " " 0,0
3060 DATA "QNC " "QNC " 1,7
3070 DATA "RSQEE " "RSQEE " 5,10
3080 DATA "VQMC " "VQMC " 10,15
3090 DATA "BQXRSQK QNC " "B<QNC " 30,25
3100 DATA "RHKUDQ RSQEE " "R<RSQEE " 50,40
3110 DATA "LQFHBQK VQMC " "L<VQMC " 70,70
3112 DATA "OKQYLQ RSQEE " "O<RSQEE " 90,100
3114 DATA " " " 0,0
3120 DATA "BQNRR " "BQNRR " 10,7
3130 DATA "HQNM BQNRR " "H<BQNRR " 20,10
3140 DATA "BNOODQ BQNRR " "B<BQNRR " 30,20
3150 DATA "RHKUDQ BQNRR " "R<BQNRR " 40,30
3160 DATA "FNKCDM BQNRR " "F<BQNRR " 50,50
3170 DATA "GNKX BQNRR " "G<BQNRR " 60,70
3172 DATA "ATRSQD BQNRR " "A<BQNRR " 85,80
3174 DATA " " " 0,0
3180 DATA "ATBJKDQ " "ATBJKDQ " 2,20
3190 DATA "RGHDKC " "RGHDKC " 10,30
3200 DATA "HQNM RGHDKC " "H<RGHDKC " 30,45
3210 DATA "RHKUDQ RGHDKC " "R<RGHDKC " 50,60
3220 DATA "FNKCDM RGHDKC " "F<RGHDKC " 70,70
3230 DATA "BDQQLHBRGHDKC " "B<RGHDKC " 90,80
3232 DATA "ONVDQ AQQQHDQ " "AQQQHDQ " 99,90
3234 DATA " " " 0,0
3240 DATA "KDQSGDQ " "KDQSGDQ " 5,20
3250 DATA "BKNQJ " "BKNQJ " 25,25
3260 DATA "CNTAKD BKNQJ " "C<BKNQJ " 50,40
3270 DATA "GHFG BKNQJ " "G<BKNQJ " 60,55
3280 DATA "LQFHB BKNQJ " "L<BKNQJ " 65,70
3290 DATA "DWBDDC BKNQJ " "D<BKNQJ " 70,80
3292 DATA "QTQ BKNQJ " "Q<BKNQJ " 85,85
3294 DATA " " " 0,0
3300 DATA "QNAD " "QNAD " 5,20
3310 DATA "CNTAKD QNAD " "C<QNAD " 15,30
3320 DATA "AKDRDC QNAD " "A<QNAD " 25,40
3330 DATA "LDSQK QNAD " "L<QNAD " 40,50
3340 DATA "LQHK " "LQHK " 60,65
3350 DATA "BGQHM LQHK " "B<LQHK " 80,75
3352 DATA "AKDRDC LQHK " "A<LQHK " 95,85
4000 DATA "ENF NUDQ " 5
4010 DATA "EKQLD RQGHJD " 10
4020 DATA "AKQYD QVQX " 20
4030 DATA "EKQRG AQKK " 25
4040 DATA "EQDDYD TO " 30
4050 DATA "LHQQNG HLQFD " 50
4060 DATA "BQTRG SGTMDQ " 70
4070 DATA "EHMQ HLOQBS " 99

```



```

4080 DATA"GD&K TO",5
4090 DATA"KHFGS OQNSDBS",10
4100 DATA"BGDBJ KNB&SD",15
4110 DATA"DWNQ= BHRD",20
4120 DATA"CDEDMC L&FHB",50
4130 DATA"Q&HRD CD&C",60
4140 DATA"QDSTQM B&RSKD",80
4150 DATA"R&UD RS&SD",100
5000 DATA"RKHL",,"A<RKHL",1,1,80,7,5,5,0,1
5010 DATA"JNANKC",,"NQB",3,2,95,10,10,20,0,2
5020 DATA"RJDKDSNM",,"K<ANQM",5,3,87,15,80,10,0,4
5030 DATA"L&C UNQL",,"AHF UNQL",15,1,84,5,25,15,0,3
5040 DATA"FN&KHM",,"NFQD",8,8,77,20,35,30,0,5
5050 DATA"QDC LNKC",,"F<LNKC",30,10,60,40,15,50,10,7
5060 DATA"LTLLX",,"YNLAHD",20,12,30,50,65,40,0,8
5070 DATA"A&S",,"U&LOHQD",10,5,40,90,55,10,0,6
5080 DATA"K<Q&LNQ",,"UNQ&HQD",40,40,20,35,70,50,40,10
5090 DATA"FGNRS",,"LNMRSDQ",30,15,15,85,99,20,20,9
5100 DATA"A<IDKKX",,"QDC FDKK",25,13,30,65,20,70,60,11
5110 DATA"SHS&M",,"FNKDL",80,70,25,70,40,80,10,13
5120 DATA"RG&CNU",,"JM&FGS",50,40,5,80,90,2,90,12
5130 DATA"R&K&L&MC",,"R&K&L&MC",120,80,15,70,60,90,50,14
5140 DATA"F<CQ&FNM",,"A<CQ&FNM",200,99,7,85,70,0,90,15
5200 DATA"EHFGSDQ",80,0,15,80,17,8,0,0
5210 DATA"VHY&QC",60,20,13,86,15,10,0,1
5220 DATA"BQDQHB",50,10,12,82,13,12,0,1
6000 DATA"Z^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^[i"
6010 DATA"- MaLD KUK G<O L<O UD&ONM _i"
6020 DATA"- _i"
6030 DATA"- _i"
6040 DATA"- _i"
6050 DATA"- _i"
6060 DATA"- _i"
6070 DATA"Y^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^^]j"
6100 DATA"qテンテfi アカホシoih"
6110 DATA"あ>イグレiiA>IマsiiB>IツヨiiC>クツアJ"
6200 DATA"e=Iツレ=i テンイウホシoih"
6210 DATA"あ>スツウ ラi チキランシA>オアコfi シリ iB>C&S& ラi 1マケミ"
6220 DATA"C>C&S& ラi オケミiD>エツレラi ツンリJ"
6300 DATA"1>EHFGSDQi i 2>VHY&QCi i 3>BQDQHBi i"
6310 DATA"iiiiiii スツウラウヨツツンキンコア 1=3j"
6400 DATA"ソアラ&fiホラ&fiイケンカラ&fiケンカンヨラ&fiケンフサヨイスfiクワフコJ"
6500 DATA"d=IマS=i テンイウホシoih"
6510 DATA"あ>ヒンカ ラi オiiA>ヒンカ ラi イリiB>ヒンカ ラi トishi"
6520 DATA"C>ケンイケンラi オi iD>ケンイケンラi イリ iE>ケンイケンラi トishi F>IマS ラi ツンリJ"
6600 DATA"f=Iツヨ=i テンイウホシoih"
6610 DATA"あ>クオン ラi アモシA>スツウ ラi ヒツオチシリi"
6620 DATA"B>キシラ ラi オiiC>Iツヨ ラi ツンリJ"
6700 DATA"eカuiセキクuii テンイウホシoih"
6710 DATA"あ>キシラ ラi チ&iiA>セイハn ラi ヲフンリi"
6720 DATA"B>ホii ラi チ&iiC>カuiセキ i ロラJ"
6800 DATA"fアテンイ クuiiih"
6810 DATA"8>FN RS<i6>QHFGSi4>KDESi2>A&BJii"
6820 DATA"1>TOi0>CNVMii*>QDRSj"
6830 DATA"Z^^^^^^^^^^^^[i_ _i_ _i_ _i_ _i_ _i"
6840 DATA"- _i_ _i_ _i_ _i_ _i_ _i"
6850 DATA"- _i_ _i_ _i_ _i_ _i_ _i"
6860 DATA"- _i_ _i_ _i_ _i_ _i_ _i"
6870 DATA"END"
6900 DATA 1,15,3,5,15,9,0,&H38,16,16,16,10,4,1
6910 DATA 0,16,0,0,0,0,1,&H06,15,14,13,0,0,0
6920 DATA 0,1,0,0,0,0,16,&H06,15,14,13,0,0,0
6930 DATA 0,0,0,2,0,4,0,&H38,15,14,13,0,0,0
6940 DATA 10,0,11,0,12,0,0,&H38,0,0,0,0,0,0
6950 DATA 0,0,0,0,0,0,10,&H07,15,15,15,0,0,0
6960 DATA 0,0,0,0,0,0,31,&H07,15,15,15,0,0,0
6970 DATA 0,0,0,0,0,0,0,&H27,15,13,0,0,0,0
6980 DATA 0,15,0,15,0,15,31,&H30,0,0,0,0,0,0
6990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,&H07,13,12,11,0,0,0
7000 DATA 0,1,0,3,0,5,0,&H38,13,13,13,0,0,0
7010 DATA 10,0,10,0,10,0,0,&H00,9,9,9,0,0,0
7020 DATA 10,1,10,0,10,0,31,&H00,16,16,16,0,100,1
7030 DATA 10,0,0,2,0,15,30,&H00,0,0,0,0,0,0
7040 DATA 10,0,0,2,0,15,30,&H00,0,0,0,0,0,0
7050 DATA 9,0,9,0,10,0,0,&H38,0,0,0,0,0,0
7060 DATA 0,0,0,1,0,2,0,&H38,0,0,0,0,0,0

```



```

7070 DATA 0, 0, 0, 1, 0, 2, 0,&H38, 0, 0, 0, 0, 0, 0
7080 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,&H38,15,15,15, 0, 90,0
7090 DATA 0, 13, 0, 14, 0, 15, 0,&H38,16,16,16, 0, 50,14
7100 DATA 0, 13, 0, 14, 0, 15, 0,&H38, 0, 0, 0, 0, 0,0
7110 DATA 0, 14, 1, 1, 2, 1, 0,&H38,15,15,15, 0, 0,0
7120 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,&H38,15,15,15, 0,100,1
7130 DATA 10, 0, 9, 0, 0, 1, 31,&H08,16,16,16, 0,100,7
7140 DATA 10, 0, 9, 0, 0, 2, 25,&H08,16,16,16, 0,200,1
7200 DATA"A<BQXRSaK"
7210 DATA"Q<BQXRSaK"
7220 DATA"Q<BQXRSaK"
7230 DATA"F<BQXRSaK"
7240 DATA"FNKC BNHM"
7250 DATA"HMFNS "
7260 DATA"G<ONSHNM "
7270 DATA"L<ONSHNM "
7280 DATA"Q<ONSHNM "
7300 DATA"SGaMJ XNT i i OKDARD JHKK CQaFNM aFahM:j"
7310 DATA"ゲハツツン アアツンシオ *>XDR 0>MNj"
7320 DATA"トホウカムツキソコア > ===== j"
7330 DATA"ソルチ ロオルホシ; 0>ロオルトア j"
7340 DATA"ソルチ サホシ; 1=5 j"
7350 DATA"コフノ シツン メツツアホシ :j"
7360 DATA"ランルサホシ>j"
7370 DATA"コフノ メツツアホスフ :j"
7380 DATA"イラホシ; *>XDR 0>MNj"
7400 DATA"ユイラ サホシ; *>XDR 0>MNj";
7410 DATA"キシラノ ハチ 200 FNKC< ツンシii アキ オアホシ; 0=9>j"
7420 DATA"ソルネ クオン アモサホシ 0>モムリ j"
7430 DATA"イオヌン ソラホスフj"
7440 DATA"ユレサ ツンシ; *>XDR 0>MN j"
7450 DATA"ソルチ ヒョチ サホシ 0>モムリ j"
7480 DATA"ソルオン チオアホシ ; 0>シツリ j"
7490 DATA"フキシラ オン -ラホスフ :hj"
7495 /
7500 DATA"ソルオン キシラ アマホシ ; 0>ネホトア j"
7510 DATA"ソルネ セイハナ サヨフンホシ; 0>サヨフントア j"
7520 DATA"OTRG * JDXj"
7530 DATA"ソルオン ホイラ チオアホシ; 0>チオロトア j "
7550 DATA"ヒランネホイラi チオアホシhj"
7560 DATA"deKqLDi RSQHJDhj"
7570 DATA"daKqYDi aVaxhj"
7580 DATA"deQDDYDi TOhj"
7590 DATA"dBQTRGi SGTMCDDhj"
7600 DATA"deHMaKi HLOaBShj"
7610 DATA"ソルチ クラヨイ サホシ; 0>QaRR j"
7620 DATA"eソルチ クラヨイ サホシ; 0>QaRR hj"
7630 DATA"ソルチ ユアオンフオホシ 0>モムリ j"
7640 DATA"ラ RaUD サホシ; *>XDR 0>MNj"
7650 DATA"ラ KNaC サホシ; *>XDR 0>MN 1>DMCj"
7660 DATA" . . . gBNMFQaSTKaSHNMh . . . ii"
7670 DATA"-トソノ Iハコホチ テメ イラフメチンリケチオンi"
7680 DATA"ツンカソノ イコホノ ソアセイ イラフハナトヨルツii"
7690 DATA"ヒソラネ クックツガカ スアソナア チライクイクチリi"
7700 DATA"モキセキツキルソ メラフ Iハコホメ ソアセイi"
7710 DATA"ユレノソルツ LDQD KaMC ノ ヒソソハナ ハオラi"
7720 DATA"ア マラ-ヒルソ <<<< f チ イメツソサフオフi"
7730 DATA"-トソノヒチ ムラコホソ セノ イラフホフソツソi"
7740 DATA"-ソラアノ キラキメオンソタケム カシンチアソフソツタi"
7750 DATA"ネシオンソオン マウソ フムオ<<<< セイイメツツi"
7760 DATA"-リカノサナムソ -トソネ イツツナノ シンガラチ イメアi"
7770 DATA"クフ テ アヒンキハオソツツ セツツ Iハコホネ キンニi"
7780 DATA"オコラオン アカンヨルツアソヒi"
7790 DATA" - - -i"
7800 DATA"セイ ケテノ LDQD KaMC フムテホイネキ<<<i"
7810 DATA" 9OTRG * hj"
7820 DATA"END"

```

●リスト3

```

100 'INIT
110 DEFINT A-Z:DIM PST(4,17),MST(14,5),PN$(4):CLICKOFF
115 F=255:GD=0:ITM=0:PR=0:S$=""
120 KBUF0FF:PRW140:CGEN1:WIDTH40:FOR I=0TO7:PALETI,0:NEXT
130 POKE&HFD04,&H20:POKE&HFD0C,&H27
140 FOR AS=0TO1:SCREEN 0,AS,0:CLS:CALL&HFD00

```



```

150 XX=30:YY=0:DD=&HDC0:GOSUB830
160 XX=0:YY=17:DD=&HD97C:GOSUB830:NEXT:POKE&HFD04,&H30:POKE&HFD0C,&H20
170 AS=0:SCREENAS,AS,0:GOTO1000
500 'SELECT
510 SCREENAS,AS,0:PALET1,0:PALET5,0:LOCATE31,24:PRINTSPC(8);:XX=31:YY=1:DD=&HDA7
4:GOSUB810
520 GOSUB600:ON INT(KY/2+1) GOTO 1000,2000,3000,5000
530 GOTO500
600 'CURSOR
605 I=2:J=1
610 M=&HDDC8:GOSUB770:K=I
620 I=I+J:IF I=23 OR I=2 THEN J=-J:GOTO620
630 A$=CHARACTER$(31,I):IF A$=S$OR INP(&H201F+AS*&H400+I*40)=&H21 GOTO620
640 LOCATE30,I:PRINT"?";:IF I<>K THEN LOCATE30,K:PRINT"_";
650 A$=INKEY$(0):IF A$=CHR$(13) KY=I-2:RETURN
660 IF A$="2" OR A$="8" THEN J=1+(A$="8")*2:GOTO610
670 IF A$<"A" OR A$>"Z" GOTO650 ELSE K=3
680 IF CHARACTER$(31,K)=CHR$(ASC(A$)-1) AND INP(&H201F+AS*&H400+K*40)<>&H21 THEN
LOCATE30,I:PRINT"_";:LOCATE30,K:PRINT"?";:KY=K-2:RETURN
690 K=K+1:IF K>22 THEN 650 ELSE680
700 LINE(31,1)-(38,22),S$,BF
710 LOCATE30,KY+2:PRINT"_";:RETURN
720 XX=104+(K>2)*64+(K>7)*96+K*16:YY=72-(K>2)+(K>7)*16:RETURN
730 XX=31:YY=1:DD=&HDC8:GOSUB820:RETURN
740 COLOR6:LOCATE32,21:PRINT"FNKC";:LOCATE32,22:PRINTUSING"#####0";GD;:COLOR7:
RETURN
750 GOSUB790:IF A$<"0" OR A$>"5" GOTO750 ELSE RETURN
760 MN=MN-1:IF RND(1)*100<GP THEN MST(K,1)=4-(GP*RND(1)>60):GOTO768
762 IF RND(1)<.01*(Z+1) THEN MST(K,1)=8-INT(RND(1)*3):GOTO768
764 IF RND(1)<(MST(K,4)/1200 THEN MST(K,1)=INT(RND(1)*4):GOTO768
766 MST(K,0)=-8888:RETURN
768 MST(K,0)=-9999:OUT&H3174+AS*&H400+K*2-(K>2)*72-(K>7)*68,36+MST(K,1):RETURN
770 FOR N=0TO13:SOUND N,INP(M+N):NEXT:RETURN
780 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:RETURN
790 KEY0,"":A$=INKEY$(1):RETURN
795 FORA=0TO10:SOUNDA,5+A:NEXT:SOUND7,&H38:PAUSE2:GOSUB780:RETURN
800 'PRINT
810 CALL&HFD00
820 GOSUB700
830 A=&H2000+AS*&H400+YY*40+XX:C=&H27:DD=DD-1
840 DD=DD+1:J=INP(DD):IF J>7 THEN OUT A,C:OUT A:&H1000,J:A=A+1:GOTO840
850 IF J=0 YY=YY+1:A=&H2000+AS*&H400+YY*40+XX:GOTO840
860 IF J<>1 THEN C=&H20+J:GOTO840
870 XX=A-&H2000-AS*&H400-YY*40:IF XX<40 THEN LOCATE XX,YY
880 RETURN
900 IF PR>0 THEN GOSUB950:GOSUB950
910 PR=0:RETURN
950 FOR PR=&H40TO&H9F:DEFCHR$(PR)=MID$(CGPAT$(PR),25,8)+MID$(CGPAT$(PR),9,16):NE
XT:RETURN
1000 'オシロ
1010 LOCATE0,5:FOR I=0TO4:IF PST(I,0)<=0 GOTO1060
1020 IF PST(I,12)<PST(I,1)^3*40 GOTO1060
1030 PST(I,1)=PST(I,1)+1:LOCATE2,5+I:PRINTPN$(I);"コフ/ KDUDK";PST(I,1);"ナ トロホサ"
1040 PST(I,3)=PST(I,3)*1.5:PST(I,5)=PST(I,5)*1.3:PST(I,7)=PST(I,7)*1.5:PST(I,9)=
PST(I,9)*.85:PST(I,10)=PST(I,10)*1.1:PST(I,11)=PST(I,11)*1.1:PAUSE20
1060 NEXT:GOSUB9000:IF PR=2 THEN GOSUB780:SOUND7,&H37:SOUND6,0:SOUND8,16:SOUND12
,9:SOUND13,8:PRW:CALL&HFD00:XX=0:YY=0:DD=&HE238:GOSUB830:PR=1:REPEAT:UNTIL INKEY
$(0)=CHR$(13):GOTO120
1070 XX=31:YY=1:DD=&HDA9F:GOSUB810
1080 GOSUB600:ON INT(KY/2+1) GOTO 1210,1510,8780,8770,1095
1090 GOSUB710:GOTO1000
1095 GOSUB710:GOTO500
1210 K=0:CALL&HFD00
1220 IF PST(K,0)<>0 THEN K=K+1:IF K<5 GOTO1220 ELSE1090
1230 XX=0:YY=3:DD=&HDAFB:GOSUB830
1270 GOSUB790:IF A$<"1" OR A$>"3" GOSUB795:GOTO1270
1280 PRINTS$,A$:PST(K,0)=VAL(A$):PST(K,1)=1:J=&HD93C+PST(K,0)*16
1290 FOR I=0TO3:PST(K,I*2+2)=INP(J+8+I)+INT(RND(1)*6)/(1-(I=3)):PST(K,I*2+3)=PST
(K,I*2+2):NEXT:IF PST(K,0)=1 THEN PST(K,4)=0:PST(K,5)=0
1300 FOR I=0TO3:PST(K,I+10)=INP(J+12+I)-(INT(RND(1)*4)-2)*(I<2):NEXT:FOR I=14TO1
7:PST(K,I)=0:NEXT
1310 FOR I=0TO7:OUT&H3087+AS*&H400+I,INP(J+I):NEXT
1320 XX=15:YY=5:DD=&HDB45:GOSUB830
1330 FOR I=0TO5:LOCATE25,5+I:M=PST(K,2+I*2+(I=5)):IF I=3 THEN M=100-M
1380 PRINTUSING"####";M:NEXT:XX=2:YY=16:DD=&HDF9E:GOSUB830

```



```

1390 GOSUB790:IF A$<>"0" AND A$<>CHR$(13) GOSUB795:GOTO1390
1400 IF A$="0" THEN PST(K,0)=0:GOTO1210
1410 XX=1:YY=16:DD=&HDFB8:GOSUB830
1420 GD=GD+150:I=16:PN$(K)="" :LOCATE16,16
1430 GOSUB790:IF A$<"A" OR A$>"Z">AND A$<"ラ" OR A$>"ゝ">AND A$<>S$ GOSUB795:GOTO1
430
1440 A$=CHR$(ASC(A$)+A$<>S$ AND A$<"ラ"ORA$>"ゝ">):PN$(K)=PN$(K)+A$:LOCATEI,16:P
RINTA$;I=I+1:IF I>22 THEN PN=PN+1:GOSUB9000:GOTO1090
1450 IF INKEY$(0)<>" " GOTO1450 ELSE1430
1510 IF PN=0 GOTO1090
1520 XX=2:YY=5:DD=&HDFD4:GOSUB830:GOSUB750:PRINTA$
1530 I=VAL(A$)-1:IF I<0 GOTO1090
1540 IF PST(I,0)>0 THEN PN=PN-1
1550 PST(I,0)=0:GOSUB9000:GD=GD*PN/(PN+1)
1560 GOTO1090
2000 'オミ
2010 IF PN<=0 GOTO500
2020 XX=31:YY=1:DD=&HDB72:GOSUB810
2100 GOSUB740:GOSUB600:IF KY=13 THEN GOSUB710:GOTO500
2110 XX=2:YY=4:DD=&HDFEA:GOSUB830
2120 M=-(KY)>7)
2160 GOSUB790:IF A$<"1" OR A$>"5" GOSUB795:GOTO2160 ELSE K=VAL(A$)-1
2170 IF PST(K,0)<=0 GOSUB795:GOTO2160 ELSE PRINTA$;ON INT(KY/2+1) GOTO 2200,230
0,2400,2200,2300,2400
2180 GOSUB9000:LINE(0,0)-(29,16),S$,BF
2190 CALL&HFD00:GOSUB710:GOTO2100
2200 IF PST(K,16+M)<>0 THEN LOCATE0,6:PRINTPN$(K):XX=7:YY=6:DD=&HDFFA:GOSUB830:P
AUSE30:GOTO2190
2210 LOCATE1,6:PRINT"0 >オロフ"
2220 FOR I=1TO7:L=&HD1FC+M*552+PST(K,0)*184+I*23:IF I>PST(K,1)+2 OR INP(L+21)*10
>GD THEN COLOR1
2230 LOCATE0,6:I:PRINTI;">";FOR J=0TO12:PRINTCHR$(INP(L+J));:NEXT:PRINTUSING"###
### FNKC<";INP(L+21)*100:COLOR7:NEXT
2250 XX=2:YY=15:DD=&HE00C:GOSUB830
2260 GOSUB790:IF VAL(A$)>PST(K,1)+2 OR INP(&HD211+M*552+PST(K,0)*184+VAL(A$)*23)
*10>GD OR A$<"0" OR A$>"7" GOSUB795:GOTO2260 ELSE IF A$<>"0" THEN PRINT A$:L=&HD
1FC+M*552+PST(K,0)*184+VAL(A$)*23 ELSE2290
2280 PST(K,14+M)=INP(L+22)-INP(L+22)*(M=0)*9:PST(K,16+M)=VAL(A$):GD=GD-INP(L+21)
*10
2290 GOTO2180
2300 IF PST(K,16+M)=0 THEN LOCATE0,6:PRINTPN$(K):XX=7:YY=6:DD=&HE016:GOSUB830:PA
USE30:GOTO2190
2310 LOCATE1,6:PRINTPN$(K);"コフ ";
2320 L=&HD1FC+M*552+PST(K,0)*184+PST(K,16+M)*23:FOR I=0TO12:PRINTCHR$(INP(L+I));
:NEXT:PRINT"/"
2330 LOCATE10,7:PRINTINP(L+21)*75;"FNKC< ツシ"
2340 XX=1:YY=10:DD=&HE024:GOSUB830
2350 GOSUB790
2360 IF A$="0" GOTO2190
2370 IF A$<>CHR$(13) GOSUB795:GOTO2350
2380 PST(K,14+M)=0:PST(K,16+M)=0:GD=GD+INP(L+21)*7
2390 GOTO2180
2400 IF PST(K,16+M)=0 THEN LOCATE0,6:PRINTPN$(K):XX=7:YY=6:DD=&HE016:GOSUB830:PA
USE30:GOTO2190
2410 LOCATE1,6:PRINTPN$(K);"コフ ";:L=&HD1FC+M*552+PST(K,0)*184+PST(K,16+M)*23:FO
R I=0TO12:PRINTCHR$(INP(L+I));:NEXT:PRINT"ネ"
2420 IF M=0 THEN LOCATE10,7:PRINT"クイックカラオケ/"; ELSE PRINT"ハンイカンヨウキ/";
2425 N=INP(L+22)-INP(L+22)*(M=0)*9:PRINTPST(K,14+M);"ツシ":IF PST(K,14+M)>N*.8 TH
EN LOCATE1,9:PRINT"サユイラ シリハテンアソフツンアホス7":PAUSE50:GOTO2190
2430 IF GD<(N-PST(K,14+M))/5 THEN XX=0:YY=9:DD=&HE092:GOSUB830:GOSUB795:GOTO2180
2435 LOCATE0,9:PRINT(N-PST(K,14+M))*2;"FNKC<ツシ";INT(N*.9);"ア トラホシ"
2440 XX=1:YY=11:DD=&HE038:GOSUB830
2450 GOSUB790
2460 IF A$="0" GOTO2190
2470 IF A$<>CHR$(13) GOSUB795:GOTO2450
2480 GD=GD-(N-PST(K,14+M))/5:PST(K,14+M)=N*.9
2490 GOTO2180
3000 'オチ
3005 IF PN<=0 GOTO500
3010 XX=31:YY=1:DD=&HDBE7:GOSUB810
3100 GOSUB740:GOSUB600:IF KY=13 THEN GOSUB710:GOTO500
3110 IF KY<>5 GOTO3200
3120 XX=2:YY=5:DD=&HE050:GOSUB830
3130 A$=INKEY$(0):IF A$<"0" OR A$>"9" GOTO3130 ELSE I=VAL(A$):PRINTA$;
3140 IF I=0 GOTO3190 ELSE IF GD<I*20 GOSUB795:PRINTCHR$(29,32):GOTO3120

```



```

3150 ITM=ITM+I:GD=GD-I*20
3190 GOSUB9000:GOSUB700:GOTO3000
3200 IF KY<>1 GOTO3300
3210 XX=2:YY=5:DD=&HE07A:GOSUB830
3220 A$=INKEY$(0):IF A$="0" OR A$="5" GOTO3220 ELSE I=VAL(A$)-1:IF I<0 GOTO3290
3230 IF PST(I,0)<=0 GOSUB795:GOTO3290
3240 N=PST(I,3)-PST(I,2)+PST(I,5)-PST(I,4):IF GD<N/10 THEN XX=2:YY=7:DD=&HE092:G
OSUB830:GOSUB795:PAUSE40:GOTO3290
3260 LOCATE2,7:PRINT N;"FNKC オオホシ":XX=2:YY=9:DD=&HE09E:GOSUB830
3270 KEY0,"":A$=INKEY$(0):IF A$="0" GOTO3290 ELSE IF A$<>CHR$(13) GOTO3270
3280 GD=GD-N/10:PST(I,2)=PST(I,3):PST(I,4)=PST(I,5)
3290 CALL&HFD00:GOTO3190
3300 IF KY<>3 GOTO500
3310 XX=2:YY=5:DD=&HE0B6:GOSUB830
3320 GOSUB750:IF A$="0" GOTO3390
3330 I=VAL(A$)-1:IF PST(I,0)>=0 GOSUB795:GOTO3390
3340 IF GD<(PST(I,3)+PST(I,5))*2 THEN XX=2:YY=7:DD=&HE092:GOSUB830:GOSUB795:PAUS
E40:GOTO3390
3350 LOCATE2,7:PRINT(PST(I,3)+PST(I,5))*20;"FNKC オオホシ":XX=2:YY=9:DD=&HE09E:GOS
UB830
3360 KEY0,"":A$=INKEY$(0):IF A$="0" GOTO3390 ELSE IF A$<>CHR$(13) GOTO3360
3370 GD=GD-(PST(I,3)+PST(I,5))*2:PST(I,0)=-PST(I,0):PST(I,2)=PST(I,3):PST(I,4)=P
ST(I,5):PN=PN+1:GOSUB9000
3390 CALL&HFD00:GOTO3190
5000 'MOVE
5010 GOSUB710:IF PN<=0 THEN GOSUB900:GOTO500
5020 X=0:Y=0:Z=0:DR=0:L=0:PALET1,1:PALET5,1:GOSUB9000
5030 N=AS:FOR AS=0TO1:SCREEN N,AS,0:CALL&HFD00:GOSUB730:NEXT:AS=N
5040 SCREENAS,1-AS,0:GOSUB10010
5110 AD=&HC06D+Z*936+X*36+X:IF INP(AD)<&H41 OR INP(AD)>&H4E GOTO5118
5112 SCREENAS,AS,0:K=-INP(AD)>&H47:J=INP(AD)-&H40-K*7:COLOR4:FORI=0TO12:LOCATE
2+I,14:PRINTCHR$(INP(&HD704+K*112+J*14+I)):NEXT:PRINT"オオホシマツコ";:COLOR7:SCR
EENAS,1-AS,0
5114 FOR I=0TO4:IF PST(I,0)=2+K THEN PST(I,13)=PST(I,13) OR 2^J
5116 NEXT
5118 SOUND6,31:SOUND7,&H37:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,2:SOUND13,1
5120 A$=INKEY$(0):IF PN=0 THEN FOR I=0TO4:PST(I,0)=0:NEXT:SCREEN AS,AS,0:LINE(1,
19)-(28,23),S$,BF:ITM=0:GD=0:GOSUB900:GOTO500
5130 IF A$="4" THEN DR=(DR-1)AND&H3:GOTO5200
5140 IF A$="6" THEN DR=(DR+1)AND&H3:GOTO5200
5150 IF A$="2" THEN DR=(DR+2)AND&H3:GOTO5200
5160 IF ASC(A$)=13 GOTO6300
5170 IF A$="1" AND INP(AD)=49 THEN IF Z>0 THEN Z=Z-1:AD=AD-936:GOTO5200 ELSE500
5180 IF A$="0" AND INP(AD)=50 THEN Z=Z+1:AD=AD+936:GOTO5200
5190 IF A$<>"8" GOTO5120
5200 M=&HDEA8:GOSUB770:ON DR GOTO 5220,5230,5240
5210 K=36:I=0:J=1:GOTO5250
5220 K=-1:I=-1:J=0:GOTO5250
5230 K=-36:I=0:J=-1:GOTO5250
5240 K=1:I=1:J=0
5250 IF A$<>"8" GOTO5300
5260 IF INP(AD+K)=F GOTO5110 ELSE X=X+I:Y=Y+J:AD=AD+J*36+I
5300 MS=99:M=INP(AD+J*36+I):IF M>=&H61 AND M<=&H6F THEN MS=M-&H61
5305 IF M=F OR MS=99 AND RND(1)*(Z*8+5)*10<(17+PN*4) THEN GOSUB10010:GOTO5110
5310 MN=0:IF MS=99 THEN MS=INT((RND(1)*2.2)^2+Z*2.5)-2:IF MS<0 OR MS>13 THEN GOS
UB10010:GOTO5110
5320 GOSUB10010:SCREEN AS,AS,0:M=&HDF0A:GOSUB770
5325 GP=INP(&HD7E4+MS*24+5)
5330 FOR K=0TO14:FOR L=0TO4:MST(K,L)=INP(&HD7E4+MS*24+L+16)*(2+(PR=0)):NEXT
5340 L=&H314C+AS*&H400+K*2-(K>2)*72-(K>7)*68:M=&H60+MS*2-(MS>7)*16
5350 IF (RND(1)*(MS+3)>1 OR MS=15)AND K<>5 THEN MST(K,0)=0:GOTO5370 ELSE MST(K,0)
=MST(K,0)*10+INT(RND(1)*MST(K,0)*2):MST(K,1)=MST(K,1)*10+INT(RND(1)*MST(K,1))/2:
MN=MN+1
5360 OUT L,M:OUT L+1,M+16:OUT L+40,M+1:OUT L+41,M+17
5370 NEXT
5380 GOSUB9600
5400 IF PR=2 OR RND(1)<.35 GOTO5700
5500 'P-ATK
5510 FOR L=0TO4:IF PST(L,0)<=0 GOTO5690 ELSE I=2:J=1:LOCATE0,19+L:PRINT"?";
5520 GOSUB610:IF PST(L,0)=1 AND KY=19 THEN I=I-1:J=1:GOTO5520
5530 ON KY-17 GOTO 5680,7000,6000
5540 K=KY-1:GOSUB720:PALET2,5
5550 M=&HDD6:GOSUB770:PST(L,14)=PST(L,14)-(RND(1)*300>RND(1)*MST(K,2))*PST(L,1
4)>PST(L,1))
5560 GOSUB9100:GOSUB9110:IF RND(1)*(MST(K,3)-PST(L,10)/2)>PST(L,1) THEN MST(K,3)

```



```

=MST(K,3)*.9:GOSUB780:PAUSE10:GOTO5680
5570 MST(K,0)=MST(K,0)-INT<(PST(L,6)+PST(L,14))*MST(K,2)/100>
5580 IF MST(K,0)<=0 THEN GOSUB9200:LOCATE31,K+3:PRINTSPC(8); ELSE GOSUB9300:LOCA
TE34,K+3:PRINTUSING"#####";MST(K,0);
5680 GOSUB710:IF MN=0 THEN LOCATE0,19+L:PRINT"_";:L=4
5690 LOCATE0,19+L:PRINT"_";:NEXT:IF PN<=0 GOTO5900
5700 'M-ATK
5710 FOR K=0TO14:IF MST(K,0)<=0 GOTO5890
5715 IF MST(K,3)<0 THEN IF RND(1)*100<MST(K,4) THEN MST(K,3)=99 ELSE5890
5720 L=INT(RND(1)*5):IF PST(L,0)<=0 GOTO5720
5730 GOSUB720:IF MST(K,0)<100 AND RND(1)<.2 GOTO6200
5740 PALET2,3:GOSUB9110
5750 M=&HDE4:GOSUB770
5760 GOSUB9110:PST(L,15)=PST(L,15)-(RND(1)*200<MST(K,1))*PST(L,15):IF RND(1)
*PST(L,10)>11 THEN GOSUB780:PAUSE10:GOTO5890
5770 XX=55+L*32:YY=128:IF CHARACTER$(8+L*4,15)=" "OR RND(1)<.5 THEN PST(L,2)=PST
(L,2)-INT(MST(K,1)*PST(L,8)/100)*(100-PST(L,15))/100 ELSE XX=XX+16
5780 IF PST(L,2)<=0 THEN PN=PN-1:PST(L,2)=0:PST(L,0)=-PST(L,0):GOSUB9200:COLOR2:
LOCATE12,19+L:PRINT"CD3C":COLOR7 ELSE GOSUB9300:LOCATE12,19+L:PRINTUSING"#####";P
ST(L,2);
5790 IF PN=0 THEN K=14
5890 NEXT
5900 IF PN>0 AND MN>0 GOTO5500
5905 J=0:FOR I=0TO14:IF MST(I,0)=-9999 OR MST(I,0)=-8888 THEN J=J+1
5910 NEXT:FOR I=0TO4:IF PST(I,0)>0 AND PST(I,1)<9 THEN PST(I,12)=PST(I,12)+J*INP
(&HD7E4+MS*24+23)/PN
5915 NEXT:FOR I=0TO4:IF PST(I,0)<-3 THEN PST(I,0)=PST(I,0)+100:PN=PN+1
5920 NEXT:IF PN=0 GOTO5962
5925 V=7:FOR I=0TO14:IF MST(I,0)<-9999 GOTO5960
5930 V=V+1:IF V=13 THEN V=12:CONSOLE8,6,8,14:LOCATE8,13:PRINT:CONSOLE
5935 LOCATE8,V:FORJ=0TO8:PRINTCHR$(INP(&HDF26+MST(I,1)*9+J));:NEXT:PRINT"??7?"
5940 IF MST(I,1)>=0 AND MST(I,1)<=5 THEN GD=GD+(1-(MST(I,1)=5)*2-(MST(I,1)<4)*M
ST(I,1)*5+5))*Z+1):GOSUB700:GOSUB740
5945 IF MST(I,1)<6 GOTO5958
5950 XX=2:YY=14:DD=&HE0CC:GOSUB830:GOSUB750:PRINTA$:L=VAL(A$)-1:IF L<0 GOTO5960
5952 IF MST(I,1)=6 AND PST(L,0)>0 THEN PST(L,2)=PST(L,2)*1.5:IF PST(L,2)>PST(L,3
) THEN PST(L,2)=PST(L,3)
5954 IF MST(I,1)=7 AND PST(L,0)>1 THEN PST(L,4)=PST(L,4)*1.5:IF PST(L,4)>PST(L,5
) THEN PST(L,4)=PST(L,5)
5956 IF MST(I,1)=8 AND PST(L,0)<0 THEN PST(L,0)=-PST(L,0):PST(L,2)=1:PN=PN+1
5958 MST(I,0)=0:LOCATE2,14:PRINTSPC(26):PAUSE10
5960 NEXT
5962 LINE(8,8)-(21,13),S$,BF:FORI=0TO4:ON POW+1 GOTO 5968,5964,5966
5964 PST(I,8)=PST(I,8)*2:GOTO5968
5966 PST(I,10)=PST(I,10)/2:GOTO5968
5968 NEXT:POW=0:GOSUB6700
5970 IF MS<>14 OR RND(1)*3>1 GOTO5974
5972 IF PR<2 THEN PALET0,2:M=&HDF18:GOSUB770:LOCATE14,10:PRINT#0,CHR$(14,30):LOC
ATE14,11:PRINT#0,CHR$(15,31):GOSUB950:PR=2
5974 PALET0,0:GOSUB9000:GOSUB730
5980 SCREENAS,1-AS,0:GOTO5110
6000 'P-ESC
6010 IF RND(1)<.4 THEN COLOR2:LOCATE5+L*4,14:PRINT"LHRR":COLOR7:PAUSE20:LOCATE5+
L*4,14:PRINT" ":GOTO5680
6020 K=PST(L,0)+PST(L,0)+6:LOCATE6+L*4,15:PRINT#0,CHR$(K,K+16):LOCATE6+L*4,16:PR
INT#0,CHR$(K+1,K+17):PAUSE7
6030 LOCATE6+L*4,15:PRINT" ":LOCATE6+L*4,16:PRINT#0,CHR$(K,K+16):PAUSE7:LOCATE6
+L*4,16:PRINT" "
6040 PN=PN-1:PST(L,0)=PST(L,0)-100:GOTO5680
6200 'M-ESC
6210 I=XX/8-1:J=YY/8-1:L=&H60+MS*2-16*(MS>7):IF CHARACTER$(I,J-1)<>S$ GOTO5890
6220 A$=CHARACTER$(12,5):COLOR3:LOCATE12,5:PRINT"DRB00D":COLOR7
6230 LOCATEI,J-1:PRINTCHR$(L,L+16):LOCATEI,J:PRINTCHR$(L+1,L+17):LOCATEI,J+1:PR
INT" ":PAUSE5
6240 LOCATEI,J-2:PRINTCHR$(L,L+16):LOCATEI,J-1:PRINTCHR$(L+1,L+17):LOCATEI,J:PRI
NT" ":PAUSE5
6250 LOCATEI,J-2:PRINT" ":LOCATEI,J-1:PRINT" ":PAUSE5
6260 MST(K,0)=0:MN=MN-1:LOCATE31,K+3:PRINTSPC(8):LOCATE12,5:PRINTSTRING$(6,A$):G
OTO5890
6300 'REST
6310 SCREENAS,AS,0:PALET1,0:PALET5,0
6320 XX=31:YY=1:DD=&HDC32:GOSUB810
6360 GOSUB600:ON INT(KY/2+1) GOTO 6410,6510,6610
6370 GOSUB700:GOSUB730:SCREENAS,1-AS,0:GOSUB10010:PALET1,1:PALET5,1:GOTO5110
6390 GOSUB9000:GOSUB700:GOTO6300

```



```

6410 IF ITM=0 THEN XX=2:YY=14:DD=&HE0E2:GOSUB830:GOSUB795:PAUSE30:GOTO6390
6420 XX=2:YY=5:DD=&HE0F3:GOSUB830
6440 GOSUB750:IF A$="0" GOTO6300 ELSE I=VAL(A$)-1:IF PST(I,0)<=0 GOTO6390
6450 ITM=ITM-1:PST(I,2)=PST(I,2)+175:IF PST(I,2)>PST(I,3) THEN PST(I,2)=PST(I,3)
6460 M=&HDDF2:GOSUB770:FOR J=0TO200STEP20:SOUND0,J:SOUND2,J:SOUND4,J:NEXT:GOSUB7
80
6470 LOCATE2,7:PRINT"キラネ ケラノ";ITM;"ケ ツシ";:PAUSE30:GOTO6390
6510 XX=0:YY=3:DD=&HE10E:GOSUB830:GOSUB750
6530 IF A$="0" GOTO6300 ELSE I=VAL(A$)-1:IF PST(I,0)<=0 GOSUB795:GOTO6300 ELSE LO
CATE0,5
6540 PRINT"トホ? ";PN$(I)
6545 PRINTUSING"ソアラヨキ" >#### L&W>####";PST(I,2);PST(I,3):PRINTUSING"ホラヨキ" >
#### L&W>####";PST(I,4);PST(I,5)
6550 PRINTUSING"ケイクカラヨキ" >####";PST(I,6):PRINTUSING"ハニカンヨラヨキ" >####";PST(I,8)
6555 PRINTUSING"ハニフヨラヨキ" >####";PST(I,10):PRINTUSING"クダラ" >####";PST(I,11):P
RINTUSING"クダラフテン" >####";PST(I,12)
6560 PRINT"ヒンカ" >":PRINT"ハニキ" >
6570 FOR J=0TO12:LOCATE10+J,13:PRINTCHR$(INP(&HD1FC+PST(I,0)*184+PST(I,16)*23+J)
);:LOCATE10+J,14:PRINTCHR$(INP(&HD424+PST(I,0)*184+PST(I,17)*23+J));:NEXT
6580 XX=5:YY=15:DD=&HE12C:GOSUB830:KEY0,""
6590 IF INKEY$(0)<>CHR$(13) GOTO6590 ELSE6390
6610 XX=1:YY=3:DD=&HE137:GOSUB830
6630 GOSUB750:PRINTA$:IF A$="0" GOTO6300 ELSE I=VAL(A$)-1:IF PST(I,0)<2 GOSUB795:
GOTO6610 ELSE GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE155:GOSUB830
6640 J=PST(I,13):FOR K=7TO0STEP-1:IF J>=2^K THEN J=J-2^K ELSE6670
6645 IF K=1 OR K=3 OR K=4 OR PST(I,0)=2 OR INP(&HD631+PST(I,0)*&H70+K*14)>PST(I,
4) THEN COLOR1
6650 LOCATE31,3+K+K:PRINTCHR$(&H40+K);">";:FOR L=0TO12:IF INP(&HD624+PST(I,0)*&H
70+K*14+L)=32 THEN LOCATE32,4+K+K ELSE PRINTCHR$(INP(&HD624+PST(I,0)*&H70+K*14+L
));
6660 NEXT:COLOR7
6670 NEXT:LOCATE31,19:PRINT"Y>OARR":L=I
6675 GOSUB600:IF KY>17 THEN PST(L,4)=PST(L,4)-INP(&HD631+PST(L,0)*&H70+INT(KY/2
)*14)
6680 ON INT(KY/2+1)GOTO 8000,6690,8300,6690,6690,8600,8710,8790
6690 GOTO6390
6700 FOR K=0TO4:J=6+K*4:IF PST(K,0)=0 GOTO6730
6710 IF PST(K,0)<0 THEN LOCATEJ,15:PRINTCHR$(32,32);:LOCATEJ,16:PRINT#0,CHR$(32,
32-PST(K,0));:GOTO6730
6720 I=PST(K,0)+PST(K,0)-2:LOCATEJ,15:PRINT#0,CHR$(I,I+16);:LOCATEJ,16:PRINT#0,C
HR$(I+1,I+17);
6730 NEXT:IF PR=2 THEN LOCATE4,15:PRINT#0,CHR$(&H6,&H16):LOCATE4,16:PRINT#0,CHR$
(&H7,&H17)
6740 RETURN
7000 'MAGIC
7010 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE155:GOSUB830
7020 J=PST(L,13):FOR I=7TO0STEP-1:IF J>=2^I THEN J=J-2^I ELSE7060
7030 M=&HD624+PST(L,0)*&H70+I*14:IF (PST(L,0)=3 AND (I=2 OR I=4))OR PST(L,4)-INP(
M+13)<0 THEN COLOR1
7040 LOCATE31,3+I+I:PRINTCHR$(&H40+I);">";:FOR K=0TO12:IF INP(M+K)=32 THEN LOCAT
E32,4+I+I ELSE PRINTCHR$(INP(M+K));
7050 NEXT:COLOR7
7060 NEXT:LOCATE31,19:PRINT"Y>OARR"
7070 GOSUB600:IF KY=17 GOTO7090
7075 IF RND(1)*>(PST(L,11)+5)>PST(L,11) THEN COLOR2:LOCATE5+L*4,14:PRINT"LHRR";:P
AUSE15:COLOR7:LOCATE5+L*4,14:PRINT" ";:GOTO7090
7080 PST(L,4)=PST(L,4)-INP(&HD631+PST(L,0)*&H70+INT(KY/2)*14)
7085 ON INT(KY/2+1+(PST(L,0)-2)*8) GOTO 7100,7200,7300,7400,7500,7600,7700,7800,
8100,8200,7070,8400,8500,7070,7070,7070
7090 GOSUB9000:GOSUB9600:GOTO5680
7100 M=&HDE00:GOSUB770
7110 FOR I=0TO14
7120 PALET4,6:SOUND8,I+1:SOUND9,I+1:SOUND10,I+1:PALET4,0
7130 MST(I,2)=MST(I,2)-(100-MST(I,4))/20:IF MST(I,2)<1 THEN MST(I,2)=1
7140 MST(I,3)=MST(I,3)*MST(I,4)/200:IF MST(I,3)<1 THEN MST(I,3)=1
7150 NEXT:GOSUB780
7160 GOTO7090
7200 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE167:GOSUB830
7210 GOSUB9650
7220 GOSUB600:IF KY=18 GOTO7090 ELSE K=KY-1
7230 M=&HDE0E:GOSUB770:PALET2,6
7240 FOR I=0TO9:XX=96+(K/2)*64+(K/7)*96+K*16+INT(RND(1)*16):YY=64-(K/2)*16-(K/7)*
16+INT(RND(1)*16):GOSUB9120:GOSUB9120:NEXT
7250 GOSUB720:MST(K,0)=MST(K,0)-PST(L,7)*(200-MST(K,4))/100
7260 IF MST(K,0)<=0 THEN GOSUB9200:LOCATE31,K+3:PRINTSPC(8); ELSE GOSUB9300:LOCA

```



```

TE34,K+3:PRINTUSING"#####";MST(K,0);
7270 GOTO7090
7300 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE178:GOSUB830:GOSUB9650:M=&HDE1C:GOSUB770:PALET2,6
7310 FORK=0TO14:IF MST(K,0)>0 THEN GOSUB720:GOSUB9110
7320 NEXT:FORK=0TO14:IF MST(K,0)>0 THEN GOSUB720:GOSUB9110
7330 NEXT:FORK=0TO14:IF MST(K,0)<=0 GOTO7360
7340 GOSUB720:MST(K,0)=MST(K,0)-PST(L,5)*MN/10
7350 IF MST(K,0)<=0 THEN GOSUB9200:LOCATE31,K+3:PRINTSPC(8); ELSE GOSUB9300:LOCA
TE34,K+3:PRINTUSING"#####";MST(K,0);
7360 NEXT
7370 GOTO7090
7400 M=&HDE2A:GOSUB770
7410 FORI=0TO30:FOR M=1TO2:LINE(54+L*32,126-I)-(57+L*32,129-I),XOR,2,B:PALET2,6+
I MOD 2:SOUND6,I:NEXT:NEXT
7420 M=&HDE38:GOSUB770
7430 FORI=0TO50:PALET0,6+INT(RND(1)*2):PALET4,6+J=-<(RND(1)<.1)*15:SOUND8,J:SOUND
9,J:SOUND10,J:NEXT:GOSUB780:PALET0,0:PALET4,0
7440 FORI=0TO14:MST(I,3)=MST(I,3)*(1-PST(L,4)/PST(L,5)):IF MST(I,3)<1 THEN MST(I
,3)=1
7450 NEXT:GOTO7090
7500 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE187:GOSUB830
7510 GOSUB9650
7520 GOSUB600:IF KY=18 GOTO7090 ELSE K=KY-1
7530 M=&HDE46:GOSUB770:PALET5,5
7540 FORI=-4TO4:PALET2,5+INT(RND(1)*2)*2:GOSUB720:XX=XX+I*2:YY=YY+INT(RND(1)*5)-
2:GOSUB9110:GOSUB9110:NEXT:PALET5,1
7550 GOSUB720:MST(K,3)=-1:GOSUB780
7560 GOTO7090
7600 M=&HDE54:GOSUB770
7610 FOR I=F TO0STEP-1:SOUND0,I:SOUND2,I:SOUND4,I:NEXT
7620 FOR K=0TO4:IF PST(K,0)<=0 GOTO7640
7630 J=&H3260+AS*&H400+K*4:I=PST(K,0)*2-2:OUT J,I:OUT J+1,I+16:OUT J+40,I+1:OUT
J+41,I+17
7640 NEXT
7650 FOR I=13TO0STEP-1:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I:PAUSE1:NEXT
7660 GOTO7090
7700 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE195:GOSUB830:GOSUB9650
7710 PALET0,6:PALET4,6:PALET1,7:PALET5,1:M=&HDE62:GOSUB770:PALET0,0:PALET4,0:PAL
ET1,1:PALET5,1:PALET2,6
7720 M=0:N=0:J=0:FOR K=0TO14:IF MST(K,0)>0 THEN GOSUB720:M=M+XX:N=N+YY:J=J+1
7730 NEXT:XX=M/J:YY=N/J:M=&HDE70:GOSUB770:GOSUB9110:I=13:J=11:GOSUB9390:I=11:J=9
:GOSUB9390:GOSUB9110:GOSUB9390:I=13:J=11:GOSUB9390
7740 M=XX:N=YY:FOR K=0TO14:IF MST(K,0)<=0 GOTO7770
7750 GOSUB720:IF ABS(XX-M)>32 OR ABS(YY-N)>32 GOTO7770
7760 MST(K,0)=MST(K,0)-(50-SQR((XX-M)*(XX-M)+(YY-N)*(YY-N)))*PST(L,6)+PST(L,14)
)/15:IF MST(K,0)<=0 THEN GOSUB9200:LOCATE31,K+3:PRINTSPC(8); ELSE GOSUB9300:LOCA
TE33,K+3:PRINTUSING"#####";MST(K,0);
7770 NEXT
7780 GOTO7090
7800 GOSUB700:XX=31:YY=1:DD=&HE1A6:GOSUB830
7810 GOSUB9650:GOSUB600:IF KY=18 GOTO7090 ELSE K=KY-1:GOSUB720:GOSUB9110
7820 M=&HDE7E:GOSUB770:FOR I=0TO15:SOUND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I:PALET2,INT(RND(1)
*6)+2
7830 GOSUB720:IF I MOD 2=0 THEN YY=YY-I/2:GOSUB9110:YY=YY+I:GOSUB9110 ELSE XX=XX
-I/2:GOSUB9110:XX=XX+I:GOSUB9110
7840 NEXT:MST(K,0)=0:PST(L,2)=1:PST(L,4)=0:GOSUB720:GOSUB9200:LOCATE31,K+3:PRINT
SPC(8);
7850 M=&HDE8C:GOSUB770:FOR I=15TO0STEP-1:SOUND8,I/3:SOUND9,I/3:SOUND10,I/3:PALET
2,INT(RND(1)*6)+2
7860 GOSUB720:IF I MOD 2=0 THEN YY=YY-I/2:GOSUB9110:YY=YY+I:GOSUB9110 ELSE XX=XX
-I/2:GOSUB9110:XX=XX+I:GOSUB9110
7870 NEXT:GOSUB9110
7880 GOTO7090
8000 XX=3:YY=5:DD=&HE1B7:GOSUB830
8010 GOSUB750
8020 PRINTA$:COLOR7:IF PST(VAL(A$)-1,0)<=0 OR A$="" GOTO7090 ELSE J=VAL(A$)-1
8030 M=&HDE9A:GOSUB770
8040 FOR I=8TO0STEP-1:SOUND8,14-I:SOUND9,14-I:SOUND10,11-I:PALET2,4+INT(RND(1)*2
)*2:NEXT
8050 FOR I=8TO0STEP-1:SOUND8,6+I:SOUND9,6+I:SOUND10,6+I:PALET2,4+INT(RND(1)*2)*2
:NEXT
8060 PST(J,2)=PST(J,2)+PST(L,1)*15:IF PST(J,2)>PST(J,3) THEN PST(J,2)=PST(J,3)
8070 GOSUB780:GOTO6390
8100 XX=3:YY=14:DD=&HE1CF:GOSUB830
8110 GOSUB750

```



```

8120 PRINTA$:COLOR7:IF PST(VAL(A$)-1,0)<=0 OR A$="0" GOTO7090 ELSE J=VAL(A$)-1
8130 M=&HDE9A:GOSUB770
8140 FORM=-1TO1STEP2:FOR I=8TO0STEP-1:LINE(56+J*32-I*2,127-I*2)-(57+J*32+I*2,128
+I*2),XOR,2,B:SOUND8,9-4*M+I*M:SOUND9,10-4*M+I*M:SOUND11,10-4*M+I*M:PALET2,4+INT
(RND(1)*2)*2:NEXT:NEXT
8150 PST(J,2)=PST(J,2)+PST(L,1)*15:IF PST(J,2)>PST(J,3) THEN PST(J,2)=PST(J,3)
8160 LOCATE3,14:PRINTSPC(24);:GOSUB780
8170 GOTO7090
8200 M=&HDEB6:GOSUB770
8210 FOR M=1TO-1STEP-2:FOR I=1TO11STEP2:PALET2,6+INT(RND(1)*2):LINE(32-I,127-I)-(
208+I,128+I),XOR,2,B:SOUND0,90-I:SOUND2,90-I:SOUND4,90-I:SOUND8,8-M*8+I*M:SOUND9
,8-M*8+I*M:SOUND10,8-M*8+I*M:NEXT:NEXT
8220 GOSUB780:IF POW=0 THEN FOR I=0TO4:PST(I,8)=PST(I,8)/2:NEXT:POW=1
8230 GOTO7090
8300 M=&HDEC4:GOSUB770:FOR L=10TO120:FORK=0TO250STEPL:SOUND0,K:SOUND2,K+1:SOUND4,
K+2:NEXT:NEXT:NEXT:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND13,0
8305 ' ッハ CHR$(&HA0)
8310 LOCATE0,5:PRINTUSING" /ソソソ オソソソソソ ソソソソソ";Y:LOCATE5,7:PRINTUSING"ハソソソソソ ソ
ソソソソ";X:Z:LOCATE3,10:PRINT"OTRG * JDX":KEY0,""
8320 A$=INKEY$(0):IF A$=CHR$(13) GOTO6390 ELSE8320
8400 GOSUB700:COLOR1:LOCATE31,1:PRINT"DWNQBHRD";:COLOR7:GOSUB9450
8410 M=&HDED2:GOSUB770
8420 FOR I=0TO14:IF MST(I,0)<=0 OR RND(1)*PST(L,11)<RND(1)*MST(I,4) GOTO8470
8430 J=&H314C+AS*&H400+I*2-(I*2)*72-(I*7)*68:IF INP(J-40)<>32 GOTO8470
8440 K=&H60+MS*2-(MS*7)*16:OUT J-40,K:OUT J-39,K+16:OUT J,K+1:OUT J+1,K+17:OUT J
+40,32:OUT J+41,32:PAUSE3
8450 OUT J-80,K:OUT J-79,K+16:OUT J-40,K+1:OUT J-39,K+17:OUT J,32:OUT J+1,32:PAU
SE3:OUT J-80,32:OUT J-79,32:OUT J-40,32:OUT J-39,32
8460 LOCATE31,I+3:PRINTSPC(8):MST(I,0)=0:MN=MN-1
8470 PAUSE5:NEXT:GOSUB780:GOTO7090
8500 M=&HDEE0:GOSUB770:PALET2,2
8510 FORM=1TO2:FOR I=1TO11STEP2:LINE(32-I,127-I)-(208+I,128+I),XOR,2,B:SOUND0,I:S
OUND2,I:SOUND4,I:SOUND8,4+I:SOUND9,4+I:SOUND10,4+I:PALET2,2+INT(RND(1)*2):NEXT:N
EXT
8520 GOSUB780:IF POW=0 THEN FOR I=0TO4:PST(I,10)=PST(I,10)*2:NEXT:POW=2
8530 GOTO7090
8600 XX=0:YY=5:DD=&HE1E9:GOSUB830
8610 GOSUB750
8620 PRINTA$:J=VAL(A$)-1:IF J<0 OR PST(J,0)>=0 GOTO6390
8630 M=&HDEEE:GOSUB770:PAUSE50:GOSUB780
8640 LOCATE2,8:IF RND(1)*PST(L,1)<2 THEN PRINT"ソソソソソ" ELSE PRINTPN$(J);"/ 177
ソソソソソ":PST(J,0)=-PST(J,0):PST(J,2)=1:PN=PN+1:GOSUB9000
8650 PAUSE30:GOTO6390
8710 M=&HDEFC:GOSUB770:FOR L=15TO0STEP-1:SOUND1,L:SOUND3,L:SOUND5,L:FORK=253TO0ST
EP-1:SOUND0,K:SOUND2,K+1:SOUND4,K+2:NEXT:NEXT:GOSUB780:IF PR=2 THEN PR=1
8720 GOSUB700:GOTO1000
8770 GOSUB8810:GOTO1090
8780 GOSUB8910:GOTO1090
8790 GOSUB8810:GOTO6390
8810 K=0:FOR I=0TO4:K=K-(PST(I,0)<>0):NEXT:IF PN=0 THEN RETURN
8820 LOCATE5,5:PRINT"CAS RND":LOCATE3,7:PRINT"OTRG * NQ 0 JDX ";
8825 GOSUB790:IF A$="0" THEN RETURN
8830 IF A$<>CHR$(13) GOTO8825
8835 FOR I=0TO4:IF PST(I,0)=0 GOTO8870
8840 LOCATE0,9+I:PRINTPN$(I);"/ RND ソソソソソ * NQ 0";
8850 GOSUB790:IF A$="0" GOTO8870 ELSE IF A$<>CHR$(13) GOTO8850
8860 OPEN"O",#1,"CAS:M-PST":WRITE#1,PN$(I),GD/K:FOR J=0TO17:WRITE#1,PST(I,J):NEX
T:CLOSE#1
8870 NEXT:RETURN
8910 LOCATE5,5:PRINT"CAS KNAC":LOCATE3,7:PRINT"OTRG * NQ 0 JDX ";
8915 GOSUB790:IF A$="0" THEN RETURN
8920 IF A$<>CHR$(13) GOTO8915
8925 FOR L=0TO4:IF PST(L,0)<>0 GOTO8990
8930 OPEN"I",#1,"CAS:M-PST":INPUT#1,PN$(L),K:FOR J=0TO17:INPUT#1,PST(L,J):NEXT:C
LOSE#1
8940 LOCATE0,9+L:PRINTPN$(L);"/ KNAC ソソソソソ * NQ 0";
8950 GOSUB790:IF A$="0" GOTO8930
8960 IF A$<>CHR$(13) GOTO8950
8970 GD=GD+K:PN=PN+1:GOSUB9000
8980 IF L<4 THEN LOCATE0,15:PRINT"ソソソソソ KNAC ソソソソソ * NQ 0";:GOSUB790:IF A$=CHR$(1
3) THEN LOCATE0,15:PRINTSPC(22) ELSE IF A$="0" THEN L=4 ELSE8980
8990 NEXT:RETURN
9000 /STATUS
9010 FOR J=0TO1:SCREEN AS,J,0
9020 FOR K=0TO4:IF PST(K,0)=0 THEN LOCATE1,19+K:PRINTSPC(28):GOTO9070

```



```

9030 LOCATE9,19+K:PRINTUSING"###";PST(K,1):LOCATE16,19+K:PRINTUSING"#####";PST(K,4)
9040 IF PST(K,0)<0 AND PST(K,0)>=-3 THEN COLOR2:LOCATE12,19+K:PRINT"CD@C":COLOR7
:M=-PST(K,0) ELSE M=PST(K,0)-(PST(K,0)<-3)*100:LOCATE11,19+K:PRINTUSING"#####";P
ST(K,2)
9050 LOCATE1,19+K:PRINTCHR$(32+M);PN$(K)
9060 LOCATE21,19+K:FOR I=0T07:PRINTCHR$(INP(&HD209+M*184+PST(K,16)*23+I));:NEXT
9070 NEXT:NEXT:SCREENAS,AS,0:RETURN
9100 'LINE
9110 LINE(55+L*32,128)-(XX-1,YY),XOR,2
9120 LINE(58+L*32,128)-(XX,YY),XOR,2
9130 RETURN
9200 'Deth
9210 FOR I=1T08:J=I*2/3:GOSUB9390
9230 SOUND6,15-I:SOUND8,7+I:SOUND9,6+I:SOUND10,16-I:PALET2,INT(RND(1)*7)+1:NEXT
9250 LOCATEXX/8-1,YY/8-1:PRINT" ";LOCATEXX/8-1,YY/8:PRINT" ";:IF YY/8<16 THE
N GOSUB760
9260 FOR I=8T01STEP-1:J=I*2/3:GOSUB9390
9280 SOUND6,I+7:SOUND8,7+I:SOUND9,6+I:SOUND10,I:PALET2,INT(RND(1)*7)+1
9290 NEXT:GOSUB780:RETURN
9300 'Hit
9310 FOR I=1T08:J=I*2/3:GOSUB9390
9330 SOUND6,7+I:SOUND8,16-I:SOUND9,15-I:SOUND10,14-I:PALET2,INT(RND(1)*7)+1
9350 GOSUB9390:NEXT:GOSUB780:RETURN
9390 LINE(XX-J,YY-J)-(XX+J,YY+J),XOR,2,B:LINE(XX,YY-I)-(XX+I,YY),XOR,2:LINE-(XX,
YY+I),XOR,2:LINE-(XX-I,YY),XOR,2:LINE-(XX,YY-I),XOR,2:RETURN
9400 'FIGHT
9410 LINE(31,1)-(38,22),S$,BF
9420 COLOR2:LOCATE31,1:FOR I=0T07:PRINTCHR$(INP(&HD7E4+MS*24+I-(PR<>0)*8));:NEXT
:COLOR7
9430 LOCATE31,21:PRINT"X>RODKK";:LOCATE31,22:PRINT"Y>DRB@OD";
9450 FOR I=0T014:IF MST(I,0)<=0 GOTO9470
9460 LOCATE31,3+I:PRINTUSING"!> ####";CHR$(&H40+I);MST(I,0);
9470 NEXT
9480 LOCATE31,20:PRINT"W>O@RRR";
9490 RETURN
10000 'WALL
10010 ON DR GOTO 10030,10040,10050
10020 I=36:J=1:GOTO10060
10030 I=-1:J=36:GOTO10060
10040 I=-36:J=-1:GOTO10060
10050 I=1:J=-36
10060 CALL&HFD00:AD=&HC06D+Z*936+Y*36+X*I*3
10070 I1=INP(AD+J)=F:IF I1 THEN CALL&HFCD0(&HFD20)
10080 I2=INP(AD-J)=F:IF I2 THEN CALL&HFCD0(&HFD44)
10090 AD=AD-I:I3=INP(AD+J)=F:IF I3 THEN CALL&HFCD0(&HFD68)
10100 I4=INP(AD-J)=F:IF I4 THEN CALL&HFCD0(&HFD00)
10110 AD=AD-I:I5=INP(AD+J)=F:IF I5 THEN CALL&HFCD0(&HFE18)
10120 I6=INP(AD-J)=F:IF I6 THEN CALL&HFCD0(&HFE74)
10130 AD=AD-I:I7=INP(AD+J)=F:IF I7 THEN CALL&HFCD0(&HFED0)
10140 I8=INP(AD-J)=F:IF I8 THEN CALL&HFCD0(&HFEE8)
10150 AD=AD+I*3:IF INP(AD)<>F GOTO10190
10160 LINE(12,1)-(17,3),"●",BF
10170 LOCATE12,0:IF I1 THEN PRINT"ooo"; ELSE PRINT"▲o";
10180 LOCATE15,0:IF I2 THEN PRINT"ooo"; ELSE PRINT"o▲";
10190 AD=AD-I:IF INP(AD)<>F GOTO10250
10200 LINE(8,3)-(21,7),"●",BF:LINE(10,1)-(19,2),"o",B
10210 IF I3 THEN LINE(8,2)-(11,1),"o":GOTO10230
10220 K=230-I1-I1:LOCATE8,2:PRINTCHR$(K,K-1);:LOCATE10,1:PRINTCHR$(K,K-1);
10230 IF I4 THEN LINE(18,1)-(21,2),"o":GOTO10250
10240 K=245-I2-I2:LOCATE18,1:PRINTCHR$(K,K+1);:LOCATE20,2:PRINTCHR$(K,K+1);
10250 AD=AD-I:IF INP(AD)<>F GOTO10350
10260 LINE(2,6)-(27,13),"●",BF:LINE(6,3)-(23,4),"o",B:LINE(4,5)-(25,5),"o"
10270 IF I5 THEN LINE(2,5)-(7,3),"o":GOTO10310
10280 K=230-I3-I3:LOCATE2,5:PRINTCHR$(K,K-1);:LOCATE4,4:PRINTCHR$(K,K-1);
10290 IF I3 OR I1 THEN K=232
10300 LOCATE6,3:PRINTCHR$(K,K-1);
10310 IF I6 THEN LINE(22,3)-(27,5),"o":GOTO10350
10320 K=245-I4-I4:LOCATE24,4:PRINTCHR$(K,K+1);:LOCATE26,5:PRINTCHR$(K,K+1);
10330 IF I4 OR I2 THEN K=247
10340 LOCATE22,3:PRINTCHR$(K,K+1);
10350 GOSUB6700
10360 AD=&HC06D+Z*936+Y*36+X:I:LOCATE31,24:IF INP(AD)=&H31 OR INP(AD)=&H32 THEN CO
LOR6:PRINTCHR$(&H72+INP(AD));"ラ アソソフ";:GOSUB795 ELSE COLOR5:PRINTUSING"r、#、
";Z+1;
10370 COLOR7:AS=1-AS:SCREEN AS,1-AS,0:RETURN

```


FM-7シリーズ クエスト プログラムリスト

■このプログラムは、あなたが個人として使用するほかは著作権法上、著作権者に無断で使用できません。COPYRIGHT © 1986 by Kazushi Takeuchi

“クエスト”のプログラムは、BASICがたったの1本だけ。打ち込みはとっても簡単だから、間違いのないように、しっかり入力しよう。

もし、打ち間違いがあっても、暴走の心配はほとんどないが、一応念のため

めにチェックだけはしておこう。とくに、(カンマ) と、(ピリオド)、0(ゼロ) とO(オー)などの打ち間違いは、エラーに直結する。何度見直しても、そんをすることはないぞ。そんでもって、打ち間違いがないこ

とを確認したら、テープにセーブしよう。コマンドは、SAVE “ファイル名” **[RETURN]** だ。

なお、このゲームはディスクでも楽しめる。実行方法は、RUN **[RETURN]** でOKだ。

```
10 *** QUESTERS Version 2.0 ***
20 GOTO910
30 HD=DL:IF DL>5 THEN HD=5
40 V=15:GOSUB110:F=D
50 V=10:GOSUB110:G=D
60 IF F=8 AND G=6 THEN GOTO40
70 ML=0:FOR Z1=1 TO HD*PN:V=4:GOSUB110:ML=ML+D:NEXT
80 RM(F,G)=12
90 L(F,G)=2:L(F,G+1)=2:R(F,G)=2:R(F+1,G)=2
100 RETURN
110 D=INT(RND(1)*V)+1:RETURN
120 D2=INT(RND(1)*6)+1:RETURN
130 FOR X1=0TO40STEP2
140 LINE(570+X1,10)-(570+X1,29),PSET,C1
150 LINE(571+X1,10)-(571+X1,29),PSET,C3
160 NEXT
170 CONNECT(587,10)-(593,10)-(593,13)-(600,13)-(600,18)-(606,21)-(600,17)-(597,21)-(603,30)-(600,30)-(590,23)-(580,30)-(577,30)-(583,21)-(580,17)-(573,20)-(570,18)-(580,13)-(587,13)-(587,10),0,PSET
180 PAINT(571,11),0,0
190 PAINT(571,28),0,0
200 PAINT(610,28),0,0
210 PAINT(590,28),0,0
220 LINE(588,12)-(592,12),PSET,C2
230 IF RM(A,B)=12 THEN 360
240 ON MP-5 GOTO 250,260,290,350,300,260,280,270,360
250 LINE(571,18)-(569,13),PSET,5:RETURN
260 LINE(571,18)-(568,10),PSET,5:LINE(598,17)-(610,24),PSET,5,BF:LINE(600,18)-(600,23),PSET,2,B:RETURN
270 LINE(563,17)-(565,23),PSET,5,BF:LINE(561,18)-(610,20),PSET,2:RETURN
280 LINE(570,13)-(570,29),PSET,2:CONNECT(570,13)-(572,11)-(570,10)-(568,11),2,PSET:RETURN
290 LINE(565,11)-(571,12),PSET,5,BF:LINE(570,10)-(570,29),PSET,2:RETURN
300 PSET(607,19,3):PSET(607,20,3)
310 LINE(604,21)-(610,21),PSET,3
320 LINE(606,22)-(608,23),PSET,6,BF
330 LINE(605,24)-(609,24),PSET,3
340 RETURN
350 RETURN
360 LINE(572,10)-(572,29),PSET,3
370 LINE(572,8)-(572,12),PSET,6
380 IF RM(A,B)=12 THEN CONNECT(569,10)-(569,12)-(575,12)-(575,10),6,PSET:CIRCLE(607,19),4,5,...,F:RETURN
390 PSET(607,19,3):PSET(607,20,3)
400 LINE(604,21)-(610,21),PSET,3
410 LINE(606,22)-(608,23),PSET,6,BF
420 LINE(605,24)-(609,24),PSET,3
430 RETURN
440 IF DA(N)=0 OR MM(N)<3 THEN BEEP:RETURN
450 MM(N)=MM(N)-3:DA(N)=0
460 GOSUB860
470 UU=20:RETURN
480 *** CALL
490 IF MM(N)<2 THENBEEP:RETURN
500 RM(A,B)=0:V=3:FOR X1=0TO1:GOSUB110:RM(A,B)=RM(A,B)+D:NEXT:UU=20:MM(N)=MM(N)-2:RETURN
510 IF MM(N)<3THENBEEP:RETURN
520 MM(N)=MM(N)-3:UU=20
530 FOR Z1=1 TO5
540 AS=INKEY$
550 IF AS="8" AND B>0 THEN B=B-1
560 IF AS="2" AND B<12THEN B=B+1
570 IF AS="6" AND A<16THEN A=A+1
580 IF AS="4" AND A>0THEN A=A-1
590 PUT(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSET
600 IF RM(A,B)=0 THEN LINE(7+A*30,4+B*15)-(25+A*30
```

```
,13+B*15),PSET,0,BF ELSE GOSUB770
610 IF AS<"0" THEN 540
620 NEXT
630 PLAY"C","C","C":PUT(A*30+2,B*15+1)-((A+1)*30+2,(B+1)*15+1),A%,PSET:PUT(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSET:GOSUB2550:RETURN
640 PLAY"C","C","C":PUT(A*30+2,B*15+1)-((A+1)*30+2,(B+1)*15+1),A%,PSET
650 PUT(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSET
660 GOSUB2550
670 RETURN
680 IF MM(N)<7 THENBEEP:RETURN
690 FOR Z1=0TO16
700 FOR Z2=0TO12
710 IF RM(Z1,Z2)>12 THEN RM(Z1,Z2)=0
720 NEXT:Z2=0
730 L(8,6)=2:L(8,7)=2:R(8,6)=2:R(9,6)=2:RM(8,6)=1
740 FOR X2=1TO4:P3(X2)=0:DA(N)=0:NEXT
750 GOSUB860:MM(N)=MM(N)-7:UU=20:RETURN
760 BEEP:POKE&HFD38,3:FORZ1=0TO1000:NEXT:POKE&HFD38,0:P3(N)=1:GD(N)=0
770 PUT(A*7+A*30,4+B*15)-(25+A*30,13+B*15),C%,PSET:RETURN
780 FOR Z1=0TO1000:NEXT
790 FOR Z1=0TO500:NEXT
800 UU=20
810 LINE(543,8)-(612,29),PSET,0,BF
820 LINE(33,5)-(39,10),",",7,BF
830 RETURN
840 PLAY"L2503","L2504","L2505":RETURN
850 IF P3(1)+P3(2)+P3(3)+P3(4)=PN THEN CLS:LOCATE1,10:PRINT"QUEST IS OVER.":PLAY"T18003L2EGL1B","T18004L2EGL1B","T18005L2EGL1B":FORZ1=0TO5000:NEXT:GOTO1130 ELSE RETURN
860 IF KL(N)-DA(N)<0 THEN DA(N)=KL(N)
870 LINE(544,121)-(544+KL(N)-DA(N))*5,126),PSET,5,BF
880 LINE(544+(KL(N)-DA(N))*5,121)-(544+KL(N)*5,126),PSET,2,BF
890 LINE(544+(KL(N)-DA(N))*5,121)-(544+(KL(N)-DA(N))*5,126),PSET,0
900 FOR X1=1 TO 4:LINE(544+X1*15,121)-(544+X1*15,126),PSET,0:NEXT:RETURN
910 CLEAR,&H7FD9:WIDTH40,25
920 DIM A$(100),X$(50),C$(50),TN$(12)
930 DIM D$(100),R(20,20),L(20,20),RM(20,20),MN$(20)
940 FOR Z=0TO12:R(0,Z)=3:NEXT
950 FOR Z=0TO12:R(17,Z)=3:NEXT
960 FOR Z=0TO17:L(Z,0)=3:NEXT
970 FOR Z=0TO17:L(Z,13)=3:NEXT
980 FOR Z1=3TO12:READ MN$(Z1):NEXT
990 DATA GOBLIN,SKELET,OGRE,MUMMY,TROLL,KNIGHT,WIZARD,DEMON,DRAGON,MASTER
1000 FOR X1=0TO5:READ SW$(X1):NEXT
1010 DATA NO,SHORT,BUSTA,BROAD,GREAT,DRAGON
1020 FOR X1=0TO3:READ AM$(X1):NEXT
1030 DATA NO,LEATH,CHAIN,PLATE
1040 FOR X1=1TO4:READ MG$(X1):NEXT
1050 DATA HEAL !,CALL !,TELEP!,RETUR!
1060 FOR Z1=1TO9:READ DN$(Z1):NEXT
1070 DATA LOST CASTAL,ENCHANTED MEADOW,CRYPT OF THE KNIGHT,TEMPLE OF DOOM,HOUSE OF THE BANDIT,LOST DUNGEON,WIZARD'S LABORATORY,KING'S TREASURE ROOM,DO RAGON'S NEST
1080 FOR Z1=1TO9:READ DC1(Z1),DC2(Z1):NEXT
1090 DATA 1,4,0,4,1,7,1,3,1,6,0,1,0,2,0,6,0,0
1100 RESTORE4660:FORH=0TO58:READ A$(H):NEXT
1110 RESTORE4670:FORH=59TO100:READ A$(H):NEXT
1120 RESTORE4680:FOR H=0TO50:READ CX(H):NEXT
1130 CLS
1140 FOR Z1=1TO4:KL(Z1)=10:DA(Z1)=0:EX(Z1)=0:SL(Z1)=0:AL(Z1)=0:CY(Z1)=0:P(Z1)=0:P4(Z1)=0:P5(Z1)=0:MM
```



```

(Z1)=10:NEXT:DL=1
1150 RESTORE1170
1160 FORZ1=1TO12:READTN$(Z1):NEXT
1170 DATA T,H,E.,Q,U,E,S,T,R,E,S
1180 FORZ1=1TO3:SYMBOL(50+Z1*40,70),TN$(Z1),2,3,Z1
:0:NEXT
1190 FORZ1=4TO7:SYMBOL(50+Z1*40,70),TN$(Z1),2,3,Z1
:NEXT
1200 FORZ1=8TO12:SYMBOL(50+Z1*40,70),TN$(Z1),2,3,Z1
+1:NEXT
1210 LOCATE11,12:PRINT"and the CLYSTAL MASTERS"
1220 FOR Z1=7 TO1 STEP-1:FORX1=1TO7:POKE&HFD38+X1,
Z1+X1:Q$=INKEY$:IF Q$<" "THEN 1230 ELSE NEXT:NEXT:
GOTO1220
1230 FORZ1=8TO15:POKE&HFD30+Z1,Z1:NEXT
1240 CLS:COLOR7:LOCATE4,1:PRINT"WELCOME TO THIS AD
VNTUR WORLD !"
1250 LOCATE6,3:PRINT"YOU BECOME A QUESTER NOW."
1260 LOCATE5,6:PRINT"THERE ARE NINE DUNGEONS"
1270 LOCATE9,8:PRINT"IN THIS WORLD."
1280 LOCATE5,10:PRINT"EACH DUNGEON HAS A MASTER"
1290 LOCATE9,12:PRINT"AND MANY MONSTERS."
1300 LOCATE5,14:PRINT"YOUR AIM IS TO ROB THE MASTE
RS"
1310 LOCATE9,16:PRINT"OF THEIR CLYSTALS."
1320 LOCATE5,18:PRINT"WHEN YOU GET THREE OF THOSE."
"
1330 LOCATE9,20:PRINT"YOU GET RICHES AND FAME!"
1340 PLAY"V15", "V15", "V15":FOR X1=0TO2:PLAY"TI5003
L4FCL2FR64L4FCL4FGE", "TI5004L4FCL2FR64L4FCL4FGE", "
TI50L405FCL2FR64L4FCL4FGE":NEXT:PLAY"LIF", "LIF", "L
IF":GOSUB840
1350 FOR Z1=0TO10000:NEXT
1360 LOCATE4,23:INPUT"NUMBER OF QUESTERS <1 TO 4>
":PN
1370 IFPN>4 OR PN<1 THENBEEP:GOTO1360
1380 CLS
1390 LOCATE1,1:PRINT"USE KEY"
1400 LOCATE7,3:PRINT" ...NORTH"
1410 LOCATE3,5:PRINT" ...WEST ...EAST"
1420 LOCATE7,7:PRINT" ...SOUTH"
1430 LOCATE25,3:PRINT" ...MAGIC"
1440 LOCATE25,5:PRINT" ...PASS"
1450 LOCATE25,7:PRINT" ...LEAVE"
1460 LOCATE30,8:PRINT"DUNGEON"
1470 LOCATE1,10:PRINT"ENTER NAME"
1480 COLOR4:LOCATE7,3:PRINT"8"
1490 LOCATE3,5:PRINT"4":LOCATE13,5:PRINT"6"
1500 LOCATE7,7:PRINT"2"
1510 LOCATE25,3:PRINT"M"
1520 LOCATE25,5:PRINT"P"
1530 LOCATE25,7:PRINT"!"
1540 COLOR7
1550 RESTORE4620:FORZ1=0TO34:READX$(Z1):NEXT
1560 PUT@A(48,95)-(66,104),X$,PSET
1570 LINE(46,94)-(68,105),PSET,4,B
1580 RESTORE4630:FORZ1=0TO35:READX$(Z1):NEXT
1590 PUT@A(48,111)-(66,120),X$,PSET
1600 LINE(46,110)-(68,121),PSET,4,B
1610 RESTORE4640:FORZ1=0TO34:READX$(Z1):NEXT
1620 PUT@A(48,127)-(66,136),X$,PSET
1630 LINE(46,126)-(68,137),PSET,4,B
1640 RESTORE4650:FORZ1=0TO34:READX$(Z1):NEXT
1650 PUT@A(48,143)-(66,152),X$,PSET
1660 LINE(46,142)-(68,153),PSET,4,B
1670 FOR Z1=1TO PN:LOCATE5,10+Z1*2:INPUT".....":HN
$(Z1):N$(Z1)=LEFT$(HN$(Z1),6):NEXT
1680 LOCATE1,23:COLOR2:PRINT"CAP ON":LOCATE33,23:P
RINT"カ OFF":COLOR7
1690 FOR Z1=1TOPN:GD(Z1)=20*(5-PN):NEXT
1700 GOTO4470
1710 CLS
1720 FORS1=0TO105STEP2:LINE(525+S1,31)-(525+S1,33)
,PSET,5:LINE(526+S1,31)-(526+S1,33),PSET,3:NEXT
1730 FOR X1=0TO12
1740 LINE(529+X1*8,32)-(538+X1*8,34),PSET,0,B
1750 LINE(525+X1*8,30)-(534+X1*8,32),PSET,0,B
1760 NEXT
1770 FORX1=0TO1:X2=X1*86
1780 LINE(527+X2,0)-(542+X2,0),PSET,7
1790 LINE(530+X2,2)-(539+X2,2),PSET,7
1800 LINE(527+X2,29)-(542+X2,29),PSET,7
1810 LINE(530+X2,27)-(539+X2,27),PSET,7
1820 FOR Z1=1TO8 STEP2
1830 LINE(530+Z1+X2,4)-(530+Z1+X2,25),PSET,5,BF
1840 LINE(531+Z1+X2,4)-(531+Z1+X2,25),PSET,3,BF
1850 NEXT
1860 NEXT
1870 PUT@A(242,91)-(272,106),A$,PSET
1880 LINE(244,92)-(270,105),PSET,6,B:LINE(245,93)-
(269,104),PSET,6,B
1890 LINE(241,94)-(243,103),PSET,2,BF
1900 LINE(271,94)-(273,103),PSET,2,BF
1910 LINE(249,90)-(265,91),PSET,2,BF
1920 LINE(249,105)-(265,106),PSET,2,BF
    
```

```

1930 FOR N=1 TOPN
1940 GOSUB850
1950 IF P3(N)=1 THEN2490
1960 A=PEEK(&H7FE0+N):B=PEEK(&H7FF0+N)
1970 IFN=1THEN RESTORE4620:FORZ1=0TO34:READ X$(Z1)
:NEXT:CO=7
1980 IFN=2THEN RESTORE4630:FORZ1=0TO35:READ X$(Z1)
:NEXT:CO=2
1990 IFN=3THEN RESTORE4640:FORZ1=0TO34:READX$(Z1):
NEXT:CO=5
2000 IFN=4THEN RESTORE4650:FORZ1=0TO34:READX$(Z1):
NEXT:CO=6
2020 LINE(33,12)-(38,23), " ",0,BF
2030 LOCATE33,12:PRINTN$(N)
2040 LOCATE33,14:PRINT"・LIFE":GOSUB860
2050 LOCATE33,16:PRINT"・";SW$(SL(N))
2060 LOCATE34,17:PRINT"SWORD"
2070 LOCATE33,18:PRINT"・";AM$(AL(N))
2080 LOCATE34,19:PRINT"ARMOR"
2090 LOCATE33,20:PRINT"・GOLD":LOCATE33,21:PRINTGD(
N)
2100 LOCATE33,22:PRINT"・MAGIC":LOCATE33,23:PRINTMM
(N)
2110 OI=4+P5(N)
2120 LINE(525,93)-(630,199),PSET,CO,B
2125 FOR Z1=0 TO 3:PUT@A(A*30+7,4+B*15)-(25+A*30,1
3+B*15),X$,PSET:FORX1=0TO100:NEXT:PUT@A(A*30+7,4+B
*15)-(25+A*30,13+B*15),C$,PSET:FORX1=0TO100:NEXT:P
UT@A(A*30+7,4+B*15)-(25+A*30,13+B*15),X$,PSET:NEXT
2130 COLOR7
2140 PLAY"L2504F", "L2503F", "L2505F"
2150 UU=0
2160 GOSUB2740
2170 WHILE UU<=OI
2180 A$=INKEY$
2190 IF A$="8"AND L(A,B)>3THEN GOSUB770:B=B-1:UU=
UU+1:GOTO2290
2200 IF A$="2" AND L(A,B+1)>3THEN GOSUB770:B=B+1:
UU=UU+1:GOTO2290
2210 IF A$="6" AND R(A+1,B)>3THEN GOSUB770:A=A+1:
UU=UU+1:GOTO2290
2220 IF A$="4" AND R(A,B)>3THEN GOSUB770:A=A-1:UU
=UU+1:GOTO2290
2230 IF A$="P" THEN UU=20:GOTO2460
2240 IF A$="I" AND P2(N)=1 THEN P3(N)=1:A$="#":GOS
UB770:GOSUB850
2250 IF A$="!" THEN P3(N)=1:UU=20:GOSUB770:GOSUB85
0:GOTO2460
2260 IF A$="M" AND UU=0 THEN GOTO2360
2270 IF A$="#" THEN TU=-1:UU=20:GOTO2460
2280 GOTO2180
2290 IF RM(A,B)=12 THEN 2320
2300 IF RM(A,B)=1 THEN GOSUB2740:GOTO2330
2310 IF RM(A,B)=-1 OR RM(A,B)=>1 THEN2330
2320 PLAY"C", "C", "C":PUT@A(A*30+2,B*15+1)-((A+1)*3
0+2,(B+1)*15+1),A$,PSET
2330 PUT@A(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X$,PSE
T
2340 IFRM(A,B)=0 OR RM(A,B)=12 THENGOSUB2540
2350 GOTO2460
2360 IF KL(N)<11 OR P2(N)=1 THEN 2460
2370 LOCATE33,5:PRINT"MAGIC":LOCATE33,8:PRINT"COST
[C1]:LOCATE33,9:PRINT"LEAV[L]"
2380 X2=KL(N)-10:IF X2>4 THEN X2=4
2390 FOR X1=1TO X2
2400 LOCATE33,7:PRINTMG$(X1)
2410 X1$=INKEY$
2420 IF X1$="C"THENPLAY"O4L4D", "O3L4D", "O5L4D":GOS
UB840:PLAY"L25":POKE&HFD38,1:ON X1 GOSUB 440,480,5
10,680:GOSUB860:POKE&HFD38,8:LINE(33,5)-(39,10), "
",0,BF:LOCATE33,23:PRINTMM(N):GOTO2460
2430 IF X1$="L" THEN LINE(33,5)-(39,9), " ",0,BF:GO
TO2460
2440 IF X1$=" " THEN NEXT ELSE GOTO2410
2450 GOTO2390
2460 WEND
2470 PLAY"E", "E", "E":UU=0
2480 POKE&H7FE0+N,A:POKE&H7FF0+N,B
2490 NEXTN
2495 IF TU=-1 THEN 2530
2500 TU=TU+1
2510 IF TU=9*(12+PN-DU)-4 THEN COLOR3:FORX1=1TO100
:BEEP:LOCATE33,5:PRINT"HURRY!":NEXT:LOCATE33,5:PRI
NT" ":COLOR7
2520 V=3:GOSUB110:IF TU>9*(12+PN-DU) AND D=3 THEN
SOUND7,&HF7:SOUND6,60:SOUND8,15:FORX1=0TO150:FORZ
1=1TO8:POKE&HFD38,Z1:NEXT:NEXT:SOUND8,0 ELSE 1930
2530 LINE(0,0)-(520,199),PSET,0,BF:LOCATE8,10:PRIN
T"ROOF COLLAPSES!":GOSUB4530:FOR Z1=1TO4: POKE&H7F
E0+Z1,8:POKE&H7FF0+Z1,6:NEXT:TU=0:LOCATE8,10:PRINT
" ":GOTO1870
2540 IF RM(A,B)=-1 THEN RETURN
2550 IF R(A,B)=0THENV=3:GOSUB 110:R(A,B)=D
2560 IF R(A+1,B)=0THENV=3:GOSUB 110:R(A+1,B)=D
2570 IF L(A,B)=0THENV=3:GOSUB 110:L(A,B)=D
    
```



```

2580 IF L(A,(B+1))=0 THEN V=3:GOSUB 110:L(A,B+1)=D
2590 IFR(A,B)=2 THEN LINE(A*30+1,B*15+4)-(A*30+3,B*1
5+13),PSET,2,BF
2600 IF R(A,B)=3 THEN LINE(A*30,B*15+3)-(A*30+4,B*
15+14),PSET,5,BF
2610 IFR(A+1,B)=2 THEN LINE((A+1)*30+1,B*15+4)-((A+1
)*30+3,B*15+13),PSET,2,BF
2620 IFR(A+1,B)=3 THEN LINE((A+1)*30,B*15+5)-((A+1)*
30+4,B*15+14),PSET,5,BF
2630 IF L(A,B)=2 THEN LINE(A*30+9,B*15)-(A*30+25,B*1
5+1),PSET,2,BF
2640 IF L(A,B+1)=2 THEN LINE(A*30+9,(B+1)*15)-(A*30+
25,(B+1)*15+1),PSET,2,BF
2650 IF L(A,B)=3 THEN LINE(A*30+7,B*15)-(A*30+27,B*1
5+2),PSET,5,BF
2660 IF L(A,B+1)=3 THEN LINE(A*30+7,(B+1)*15)-(A*30+
27,(B+1)*15+2),PSET,5,BF
2670 IF L(A,B)=1 THEN 2720
2680 IF L(A,B+1)=1 THEN 2720
2690 IF R(A,B)=1 THEN 2720
2700 IF R(A+1,B)=1 THEN 2720
2710 GOTO 2730
2720 RM(A,B)=-1:RETURN
2730 ** KIND OF ROOM
2740 IF RM(A,B)=-1 THEN RETURN
2750 IF RM(A,B)=12 THEN 3840
2760 IFRM(A,B)=0 THEN V=3:FOR X1=1 TO 2:GOSUB 110:RM(A,
B)=RM(A,B)+D:NEXT
2770 PUT@A(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSE
T
2780 IF RM(A,B)=1 THEN PLAY"CDEC","CDEC","CDEC":LIN
E(569,9)-(612,29),PSET,0,BF:FOR Z1=600 TO 552 STEP
-6:LINE(545,Z1/3-172)-(Z1,Z1/3-172),PSET,7:LINE(54
5,Z1/3-171)-(Z1,Z1/3-171),PSET,1:NEXT:LOCATE33,5:P
RINT"STAIRS" ELSE 3230
2790 LOCATE33,7:PRINT"GO UP?":LOCATE33,8:PRINT"YES
[Y]":LOCATE33,9:PRINT"NO [N]"
2800 Z1$=INKEY$
2810 IF Z1$="Y" THEN 2840
2820 IF Z1$="N" THEN 3200
2830 GOTO 2800
2840 IF P2(N)=1 THEN 4260
2845 GOSUB 810:LOCATE33,5:COLOR3:PRINT"■TOWN■":COLO
R7
2850 LOCATE33,6:PRINT"SWORDS":LOCATE37,7:PRINT"[S]
":LOCATE33,8:PRINT"ARMORS":LOCATE33,9:PRINT"[A
]":LOCATE33,10:PRINT"HOSP[H]"
2860 X1$=INKEY$
2870 IF X1$="S" THEN 2910
2880 IF X1$="A" THEN 3040
2890 IF X1$="H" THEN 3160
2900 GOTO 2860
2910 *SWORD
2920 GOSUB 800
2930 COLOR3:LOCATE33,5:PRINT"SWORDS":COLOR7:LOCATE
33,9:PRINT"BUY [B]":LOCATE33,10:PRINT"LEAV[L]"
2940 FOR Z1=1 TO 4
2950 LOCATE33,7:PRINT$$(Z1)
2960 LOCATE33,8:PRINT(7-PN)*40*2^(Z1-1):LOCATE38,8
:PRINT"GD"
2970 Z1$=INKEY$
2980 IF Z1$="L" THEN PLAY"C","C","C":GOTO 3200
2990 IF Z1$="B" THEN 3020
3000 IF Z1$=" " THEN NEXT ELSE 2970
3010 GOTO 2940
3020 IF (7-PN)*40*2^(Z1-1)>GD(N) THEN BEEP:GOTO 2940
3030 SL(N)=Z1:GD(N)=GD(N)-(7-PN)*40*2^(Z1-1):LOCAT
E34,16:PRINT$$(SL(N)):LOCATE33,21:PRINTGD(N):PLAY
"D","D","D":FORX1=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 810:RETURN
3040 GOSUB 800
3050 COLOR3:LOCATE33,5:PRINT"ARMORS":COLOR7:LOCATE
33,9:PRINT"BUY [B]":LOCATE33,10:PRINT"LEAV[L]"
3060 FOR Z1=1 TO 3
3070 LOCATE33,7:PRINT$$(Z1)
3080 LOCATE33,8:PRINT(7-PN)*40*2^(Z1-1):LOCATE38,8
:PRINT"GD"
3090 Z1$=INKEY$
3100 IF Z1$="L" THEN PLAY"C","C","C":GOTO 3200
3110 IF Z1$="B" THEN 3140
3120 IF Z1$=" " THEN NEXT ELSE 3090
3130 GOTO 3060
3140 IF (7-PN)*40*2^(Z1-1)>GD(N) THEN BEEP:GOTO 3060
3150 AL(N)=Z1:GD(N)=GD(N)-(7-PN)*40*2^(Z1-1):LOCAT
E34,18:PRINT$$(AL(N)):LOCATE33,21:PRINTGD(N):PLAY
"D","D","D":FORX1=0 TO 3000:NEXT:GOSUB 810:RETURN
3160 LINE(33,5)-(39,10),"",0,BF
3170 IF GD(N)<10 OR UU<0 THEN BEEP:GOTO 3200
3180 COLOR3:LOCATE33,5:PRINT"HOSPIT"
3182 IF DA(N)=0 THEN COLOR7:GD(N)=GD(N)-10:GOTO 319
0
3185 COLOR7:GD(N)=GD(N)-10:DA(N)=DA(N)-1
3190 LOCATE33,7:PRINT"LIFE":LOCATE34,8:PRINTKL(N)
-DA(N)
3192 LOCATE33,9:PRINT"EXP":LOCATE34,10:PRINTEX(N)
:PLAY"D","D","D":LOCATE33,21:PRINTGD(N):GOSUB 860:U

```

```

U=20:FORZ1=0 TO 3000:NEXT
3200 PUT@A(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSE
T
3210 GOSUB 810
3220 RETURN
3230 MP=RM(A,B)+3+HD
3240 SOUND7,&HF7:SOUND6,62:SOUND8,16
3250 SOUND11,0:SOUND12,30:SOUND13,10
3260 C3=4
3270 IF MP-HD=5 THEN C1=5:C2=2:C3=1:PT=1+HD
3280 IF MP-HD=6 THEN C1=6:C2=1:PT=2+HD
3290 IF MP-HD=7 THEN C1=2:C2=7:PT=3+HD
3300 IF MP-HD=8 THEN C1=1:C2=2:C3=7:PT=4+HD
3310 IF MP-HD=9 THEN C1=5:C2=2:PT=5+HD
3320 LOCATE33,5:PRINTMN$(MP-3)
3330 LOCATE33,7:PRINT"ATTACK":LOCATE37,8:PRINT"[A]
":LOCATE33,9:PRINT"RUN [R]"
3340 GOSUB 130
3350 Z1$=INKEY$
3360 IF Z1$="A" THEN 3390
3370 IF Z1$="R" THEN PLAY"D","D","D":GOTO 3670
3380 GOTO 3350
3390 GOSUB 820
3400 LOCATE33,7:COLOR6:PRINT"FIGHT!":COLOR7:GOSUB 4
050:LOCATE33,7:PRINT"
"
3410 GOSUB 110:AD=D+2+4*SL(N)
3420 IF MP<AD THEN GOSUB 4130:RM(A,B)=-1:X1=0:FORZ
1=1 TO PT+1+HD*2:GOSUB 120:X1=X1+D2:NEXT ELSE 3560
3430 LOCATE33,7:COLOR5:PRINT"VICTORY":FORX2=0 TO 200
0:NEXT:COLOR6:PLAY"EFGABBBB","EFGABBBB","EFGABBBB"
:LOCATE33,7:PRINT"YOU GET":LOCATE33,9:PRINTX1:LOCA
TE35,10:PRINT"GOLD!":GD(N)=GD(N)+X1:COLOR7:GOSUB 78
0
3440 IF MP=11 AND P4(N)=0 THEN V=4:GOSUB 110:IF D=1
THEN P4(N)=1:GOSUB 820:COLOR5:LOCATE33,6:PRINT"YOU
GET":LOCATE33,8:PRINT"SHILVER":LOCATE34,9:PRINT"S
HILD!":PLAY"CDEFGGGG","CDEFGGGG","CDEFGGGG":COLOR7
:GOSUB 780
3445 IF MP=10 AND HD=5 AND P5(N)=0 THEN GOSUB 120:I
F D2=1 THEN P5(N)=3:GOSUB 820:COLOR5:LOCATE33,6:PRI
NT"YOU GET":LOCATE33,8:PRINT"QUICK":LOCATE34,9:PRI
NT"BOOTS!":PLAY"CDEFGGGG","CDEFGGGG","CDEFGGGG":CO
LOR7:GOSUB 780
3450 IF MP=14 AND SL(N)<5 THEN V=4:GOSUB 110:IF D=1
THEN SL(N)=5:GOSUB 820:COLOR5:LOCATE33,6:PRINT"YOU
GET":LOCATE33,8:PRINT"DRAGON":LOCATE33,9:PRINT"SL
AYER!":PLAY"CDEFGGGG","CDEFGGGG","CDEFGGGG":COLOR7
:GOSUB 780:MM(N)=MM(N)+5
3460 IF KL(N)<DL+11 THEN EX(N)=EX(N)+PT
3470 IF EX(N)>25*(5-PN) AND P(N)<1 THEN KL(N)=11:
P(N)=1:GOTO 3530
3480 IF EX(N)>60*(5-PN) AND P(N)<2 THEN KL(N)=12:
P(N)=2:GOTO 3530
3490 IF EX(N)>105*(5-PN) AND P(N)<3 THEN KL(N)=13
:P(N)=3:GOTO 3530
3500 IF EX(N)>160*(5-PN) AND P(N)<4 THEN KL(N)=14
:P(N)=4:GOTO 3530
3510 IF EX(N)>225*(5-PN) AND P(N)<5 THEN KL(N)=15
:LINE(33,5)-(39,10),"",0,BF:COLOR5:LOCATE33,5:PRI
NT"YOU ARE":LOCATE34,7:PRINT"GREAT!":COLOR7:PLAY"C
DEFGCDEFGCDEFGGGG","CDEFGCDEFGCDEFGGGG","CDEFGCDE
FGCDEFGGGG":P(N)=5:GOTO 3530
3520 RETURN
3530 PLAY"A":POKE&HFD38,4:LINE(33,5)-(39,10),"",0
,BF:FOR Z1=0 TO 5000:NEXT:POKE&HFD38,8:LOCATE33,5:PRI
NT"WELCOME":LOCATE33,7:PRINT"LVL":P(N)+1:FORX1=0 TO
1000:NEXT
3540 GOSUB 800:RETURN
3560 GOSUB 4200:V=HD+2:GOSUB 110:GOSUB 120:IF D<=AL(N)
OR D2=1 THEN LOCATE33,7:COLOR6:PRINT"DEFEND":COL
OR7:GOSUB 780:GOTO 3630
3570 COLOR2:LOCATE33,7:PRINT"DEFEAT":DA(N)=DA(N)+1
:LOCATE33,9:PRINT"DAMAGE":COLOR7:GOSUB 860:GOSUB 780
3580 IF MP>10 AND P4(N)=1 THEN P4(N)=0:GOSUB 820:CO
LOR6:LOCATE33,6:PRINT"YOU":LOCATE34,7:PRINT"LOSE":
LOCATE34,9:PRINT"SHLD!":COLOR7:PLAY"GFEDCCCC","GF
EDCCCC","GFEDCCCC":GOSUB 780
3590 IF MP=10 AND GD(N)>0 THEN GOSUB 120:GD(N)=GD(N)
-HD*6:D:GOSUB 820:COLOR6:LOCATE33,6:PRINT"YOU":LOC
ATE34,7:PRINT"LOSE":LOCATE33,9:PRINT"SOME":LOCATE3
4,10:PRINT"MONEY":COLOR7:PLAY"GFEDCCCC","GFEDCCCC"
,"GFEDCCCC":IFGD(N)<0 THEN GD(N)=0:GOSUB 780
3600 IF MP=13 AND MM(N)>0 THEN MM(N)=MM(N)-1:GOSUB
820:COLOR6:LOCATE33,6:PRINT"YOU":LOCATE34,7:PRINT"
LOSE":LOCATE33,9:PRINT"MAGIC":LOCATE34,10:PRINT"PO
WER":COLOR7:LOCATE33,23:PRINTMM(N):PLAY"GFEDCCCC"
,"GFEDCCCC","GFEDCCCC":GOSUB 780
3610 IF MP=14 THEN V=3:GOSUB 110:IF D=1 THEN GOSUB
820:COLOR6:LOCATE33,7:PRINT"FIRE!!!":SOUND7,&HF7:SO
UND6,60:SOUND8,15:FOR Z2=0 TO 800:NEXT:SOUND8,0:DA(N)
=DA(N)+7:COLOR7:GOSUB 860:GOSUB 780
3620 IF P2(N)=1 THEN P2(N)=0:GOSUB 820:LOCATE33,5:C
OLOR2:PRINT"YOU":LOCATE35,6:LOCATE34,7:PRINT"LOSE":
LOCATE33,8:PRINT"CLYSTAL":COLOR7:PLAY"GFEDCGFEDCG
FEDCCCC","GFEDCGFEDCGFEDCCCC","GFEDCGFEDCGFEDCCCC"

```



```

:GOSUB70:GOSUB70
3630 IF MP>11 AND P4(N)<1 THEN GOSUB820:COLOR6:LOC
ATE33,7:PRINT"SPELL!":FORZ1=0TO5:PLAY"AR64","AR64
","AR64":PUT@A(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%
,PSET:GOSUB770:NEXT:GOSUB810:V=16:GOSUB110:A=D-1:V
=12:GOSUB110:B=D-1:COLOR7:GOSUB640
3640 IF MP>11 AND P4(N)=1 THEN GOSUB820:COLOR5:LOC
ATE33,5:PRINT"SHLD":LOCATE33,7:PRINT"DEFENDS":LOC
ATE33,9:PRINT"SPELL!":PLAY"GAGAGAAB","GAGAGAAB","G
AGAGAAB":COLOR7:GOSUB790:GOSUB820
3650 IF DA(N)>KL(N) THEN GOSUB760:GOSUB850
3660 LOCATE33,21:PRINTGD(N):GOSUB800:RETURN
3670 LINE(33,6)-(39,10),"",0,BF
3680 V=4:GOSUB110:Z1=0*2
3690 IF Z1=8 AND L(A,B)>3THEN GOSUB770:B=B-1:GOTO
3740
3700 IF Z1=2 AND L(A,B+1)>3THEN GOSUB770:B=B+1:GO
TO3740
3710 IF Z1=6 AND R(A+1,B)>3THEN GOSUB770:A=A+1:GO
TO3740
3720 IF Z1=4 AND R(A,B)>3THEN GOSUB770:A=A-1:GOTO
3740
3730 GOTO3820
3740 GOSUB800
3750 IF RM(A,B)=12 THEN 3780
3760 IF RM(A,B)>1 THEN GOSUB2620:GOTO3790
3770 IF RM(A,B)=-1 OR RM(A,B)>1 THEN 3790
3780 PLAY"C","C","C":PUT@A(A*30+2,B*15+1)-(A+1)*3
0+2,(B+1)*15+1),A%,PSET
3790 PUT@A(A*30+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSE
T
3800 IFRM(A,B)=0 OR RM(A,B)=12 THENGOSUB2540
3810 RETURN
3820 LOCATE33,7:COLOR2:PRINT"NO!":COLOR7:GOSUB420
0:DA(N)=DA(N)+1:GOSUB860
3830 GOTO3880
3840 C1=C2=5:C3=1:GOSUB130
3850 LOCATE33,5:PRINTM$(12)
3860 FOR Z1=0TO2:GOSUB4130:NEXT
3870 LOCATE33,7:PRINT"ATTACK":LOCATE37,8:PRINT"[A
":LOCATE33,9:PRINT"RUN [R]"
3880 Z1$=INKEY$
3890 IF Z1$="A"THENLINE(33,6)-(39,10),"",0,BF:LOC
ATE33,7:COLOR6:PRINT"FIGHT!":COLOR7:GOSUB4050:LOCA
TE33,7:PRINT"":GOTO3920
3900 IF Z1$="R"THENGOSUB3670:RETURN
3910 GOTO3880
3920 V=HD+5:GOSUB 110
3930 IFD=KL(N)-9 THEN ML=ML-SL(N)-1:GOTO4000
3940 GOSUB4200:LOCATE33,7:COLOR6:PRINT"SPELL!":COL
OR7
3950 FORZ1=0TO5:PLAY"AR64","AR64","AR64":PUT@A(A*3
0+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSET:GOSUB770:NEX
T
3960 V=3+HD-AL(N):LOCATE33,5:PRINT"":GOSUB11
0:DA(N)=DA(N)+D
3965 V=16:GOSUB110:A=D-1:V=12:GOSUB110:B=D-1
3970 IF DA(N)>KL(N) THEN GOSUB860:GOSUB640:GOSUB7
70:GOSUB780:GOSUB760:GOSUB850:RETURN
3980 GOSUB860
3990 GOSUB640:UU=20:GOSUB780:RETURN
4000 GOSUB4130:LOCATE33,7:COLOR2:PRINT" HIT ! ":FO
R Z1=0TO1000:NEXT:COLOR7
4010 IF ML<0 THEN POKE&HFD3D,3:P2(N)=1:RM(A,B)=-1
:UU=20:FORZ1=0TO50:PLAY"B":NEXT:POKE&HFD3D,5:LOCAT
E33,5:COLOR6:PRINT"YOU GET":LOCATE33,7:PRINT"CLYST
AL":COLOR7:LINE(33,8)-(39,10),"",0,BF:FOR X1=0TO3
000:NEXT:GOSUB780 ELSE UU=20:GOSUB780:RETURN
4020 FORZ1=0TO5:PLAY"AR64","AR64","AR64":PUT@A(A*3
0+7,B*15+4)-(A*30+25,B*15+13),X%,PSET:GOSUB770:NEX
T
4030 LOCATE33,5:PRINT"":V=16:GOSUB110:A=D-1:
V=12:GOSUB110:B=D-1
4040 GOSUB640:RETURN
4050 SOUND7,&HF7
4060 FORT=0TO2
4070 SOUND6,100
4080 FOR X1=15TO0STEP-1
4090 SOUND8,X1
4100 FOR C1=0TO060:NEXT
4110 NEXT:NEXT
4120 RETURN
4130 SOUND7,&HF7
4140 SOUND6,10
4150 FOR X1=15TO0STEP-1
4160 SOUND8,X1:SOUND6,100+X1
4170 FOR C1=0TO100:NEXT
4180 NEXT
4190 RETURN
4200 SOUND7,&HF7
4210 FOR X1=15TO0 STEP-1
4220 SOUND8,X1:SOUND6,30-X1*1.5
4230 FOR C1=0TO060:NEXT
4240 NEXT
4250 RETURN
4260 FOR Z2=0 TO15:FOR Z1=7 TO1 STEP-1:FORX1=1TO7:
POKE&HFD38+X1,Z1+X1:NEXT:NEXT:NEXT:CLS
4270 FORZ1=8TO15:POKE&HFD30+Z1,Z1:NEXT
4280 CY(N)=CY(N)+1
4290 CONNECT(402,144)-(378,150)-(354,178)-(369,192
)-(367,199),7,PSET
4300 CONNECT(402,144)-(408,146)-(391,153)-(382,170
)-(404,180)-(425,177)-(438,170)-(441,177)-(438,185
)-(405,199),7,PSET
4310 CONNECT(535,199)-(533,194)-(520,192)-(502,178
)-(502,172)-(531,182)-(550,169)-(535,155)-(518,149
)-(520,144)-(566,160)-(576,170)-(581,191)-(594,199
),7,PSET
4320 X2=0:FORX1=0TO30 STEP3:X2=X2+1:CIRCLE(470,150
),X1,X2,,,N:IFX2=6 THEN X2=0
4330 NEXT
4340 FORZ2=0 TO20:FOR Z1=7 TO1 STEP-1:FORX1=1TO6:P
OKE&HFD38+X1,Z1+X1:NEXT:NEXT:NEXT
4350 FORZ1=8TO15:POKE&HFD30+Z1,Z1:NEXT
4360 COLOR4:LOCATE5,3:PRINT"CONGRATULATIONS!!":COL
OR7
4370 LOCATE5,7:PRINT HN$(N):" GETS ONE OF CLYSTALS
!"
4380 PLAY"V15","V15","V15":FOR X1=0TO2:PLAY"TI5003
L4FCL2FR64L4FCL4FGE","TI5004L4FCL2FR64L4FCL4FGE","
TI5005L4FCL2FR64L4FCL4FGE":NEXT:PLAY"LIF","LIF","L
IF":FORX1=0TO10000:NEXT:GOSUB840:PLAY"V15","V15","
V0"
4390 LOCATE9,9:PRINT"HE HAS":CY(N):"CLYSTAL.":MM(N
)=MM(N)+5
4400 IF CY(N)=3 THEN COLOR5:LOCATE5,12:PRINT"WINNE
R IS ":"HN$(N):"!"":COLOR7:LOCATE12,14:PRINT"AND QUE
ST IS OVER." ELSE4450
4410 FORZ1=0TO1000:NEXT:PLAY"TI5004L2DL2CR64CL1BAG
","TI5005L2DCR64CL1BAG"
4420 PLAY"TI5005L4FR64FEGR64GL8L4R64FR64FAFER64EFG
AL1FB","TI5004L4FR64FEGR64GL8L4R64FR64FAFER64EFGAL
1FB"
4430 PLAY"TI5004L4B805CDEDEFL4GGL2G"
4440 FOR X1=0TO30000:NEXT:GOTO1130
4450 FOR X1=0TO30000:NEXT:DL=DL+1
4460 FORZ1=8TO15:POKE&HFD30+Z1,Z1:NEXT
4470 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
4480 FOR Z1=1TO4:DA(Z1)=0:P3(Z1)=0:POKE&H7FE0+Z1,8
:POKE&H7FF0+Z1,6:NEXT:TU=0:GOSUB4530:HD=DL:IF DL>5
THEN HD=5
4490 CLS:LOCATE8,10:PRINT"QUEST IN "DN$(DL).".
4500 PLAY"V15TI5003L8DEFEFGFGGAGAL1B","V15TI5004L8D
EFGFGGAGAL1B","V15TI5005L8DEFEFGFGGAGAL1B":PLAY"L2
5":FOR X1=0TO30000:NEXT:GOSUB840
4510 POKE&HFD39,DC1(DL):POKE&HFD3C,DC2(DL)
4520 FOR X1=0TO30000:NEXT:GOTO1710
4530 FORZ1=0TO17:FORX1=0TO12
4540 RM(Z1,X1)=0
4550 NEXT:NEXT
4560 FOR Z1=1TO16:FORX1=0TO12:R(Z1,X1)=0:NEXT:NEXT
4570 FOR Z1=0TO17:FORX1=1TO11:L(Z1,X1)=0:NEXT:NEXT
4580 FOR Z1=1 TO 4:P2(Z1)=0:NEXT
4590 L(8,6)=2:L(8,7)=2:R(8,6)=2:R(9,6)=2:RM(8,6)=1
4600 GOSUB 30
4610 RETURN
4620 DATA28150,-12866,-9802,-9417,-153,-132,-9219,
-25729,-19459,-16771,-16657,-18725,96,12,48,3,1587
3,-912,440,62,249,7696,15406,0,96,12,0,0,15873,-15
248,56,38,249,7696,15406
4630 DATA28054,-12878,-9850,-9420,-16026,780,-9659
,-25791,-19708,-24467,-32063,-18725,96,12,0,0,1587
3,-15248,56,38,249,7696,15406,0,0,0,48,3,0,14336,3
84,24,0,0,0,0
4640 DATA28150,-12866,-9802,-9417,-155,-132,-9219,
-25729,-19459,-16771,-16657,-18725,0,0,48,3,0,1433
6,384,24,0,0,0,0,96,12,0,0,15873,-15248,56,38,249,
7696,15406
4650 DATA28054,-12878,-9802,-9417,-16026,15116,-92
75,-25767,-19708,-24467,-32068,-18725,96,12,48,3,1
5873,-912,440,62,249,7696,15406,0,96,12,0,0,15873,
-15248,56,38,249,7696,15406
4660 DATA -3511,9407,-7022,18815,-14044,-27908,-28
087,9369,9362,18738,18724,-28060,-28087,9417,9362,
18834,18724,-27868,-28087,9801,9362,19602,18724,-2
6332,-28087,12873,9362,31890,18735,-1756,-28065,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
4670 DATA 0,0,0,-1756,-28033,-3511,9471,-7022,1893
8,18724,-28092,-28087,9353,9362,18706,18724,-28124
,-28087,9289,9362,18578,18724,-28380,-28087,8777,9
362,17554,18724,-30428,-28087,15945,9375,-878,1875
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
4680 DATA 18724,-30428,-28380,-28124,-28092,-28088
,-28087,4681,8777,9289,9353,9362,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,9362,17554,18578,18706,18722,18724,18724,-3
0428,-28380,-28124,-28092,-28087,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
4690 LINE(572,10)-(572,29),PSET,3
4700 PSET(607,19,3):PSET(607,20,3)

```


マシン語を 打ち込むには、 これが必要



MSXマシン語モニタプログラム

MSX用マシン語モニタプログラムがバージョンアップした。これからは、このモニタを利用して入力してほしい。

厳密に言うと、これはマシン語モニタ作成プログラムである。&H8300～&H84DFに置かれたマシン語プログラム“mon_A”と、&HF100～&HF2DFに置かれた“mon_B”プログラムを発生させ、カセットにセーブするためのものなのだ。とりあえず、以下の手順を実行してみよう。
①右のプログラムを入力する②デバッグしたのなら、RUN RETURN ③新しいカセットをデータレコーダにセット、REC状態にする④何かキーを押す⑤“mon_A”というファイル名のマシン語プログラムを自動的にセーブしてくれる⑥しばらく待つ⑦③をくり返す⑧④をくり返す⑨“mon_B”というプログラムを自動的にセーブしてくれる。⑩以上で終わり。

これで、マシン語によって作られたモニタプログラムが2つできた。このどちらかを使ってマシン語を入力すればいいわけだ。両プログラムとも機能は同じ。ただ置かれているエリアが“mon_A”は&H8300～&H84DF、“mon_B”のはうは&HF100～&HF2DFとちがっているだけ。今後、ログイン誌上で紹介するMSXマシン語プログラムは、このいずれかを指定するので、その指示によって使いわけてほしい。

それぞれのモニタの走らせ方は、

①NEW: CLEAR10, &H82FF (mon_Aの場合)
NEW: CLEAR10, &H [打ち込もうとするマシン語プログラムのスタートアドレスから1を引いたもの] (mon_Bの場合)

それぞれ入力できたら RETURN

②BLOAD “CAS:” R RETURN

③[F1]を押す。するとモニタは起動する。

モニタで使うコマンドは次の4つである。

●S コマンド データを打ち込むとき使う。たとえばB000番地から入力するのならSB000とした後、RETURNとする。アドレスはSPACEで1つ進み、BSで1つ戻る。このモードから抜けたいときは、RETURNを押せばいい。

●D コマンド メモリ内のデータをディスプレイに表示させるコマンド。B000番地からCFFF番地までの内容を見たいときは、DB000, CFFF RETURNとする。もちろんログイン仕様のチェックサム付きで表示される。

●P コマンド メモリ内のデータをプリンタに打ち出す。書式はDコマンドと同じ。

●B コマンド BASICに戻る。

なお、“mon_A”のプログラムは、ディスク上でも実行可能である。ディスクにセーブするときには、1度カセットに落としたものをCLEAR 10, &H82FF RETURNとしたのち読み込ませて、BSAVE “ファイル名” &H8300, &H84DF, &H8300 RETURN とすればいい。ディスクにセーブされたモニタの走らせ方は、NEW: CLEAR10, &H82FF RETURN BLOAD “ファイル名” R RETURN でOKだ。

2種類のモニタプログラム、活用してくれ！

```
100 CLEAR 100, &HCFFF: DEFINT A-Z
110 SCREEN 1: GOSUB 380
120 TA=&HD000: EA=&HD23F
130 FOR I=TA TO EA STEP 16
140 CS=0
150 FOR J=0 TO 15
160 READ A$: A=VAL("&H"+A$)
170 POKE I+J, A: CS=CS+A
180 NEXT
190 READ A$: IF VAL("&H"+A$)<>CS MOD 256 THEN BEEP: PRINT: PRINT PEEK(&HF6A4)*256+PEEK(&HF6A3): "きょう か 100-200 きょう に まちがいか" あるらしい: END
200 NEXT
210 I$="A:8300-84DF"
220 FOR I=0 TO 1
230 CLS: PRINT: PRINT "マシンご モニタ[mon_"; I$; "]" を
240 PRINT "セーブ" します。
250 PRINT "データレコーダを、うろくし" ようたいに して
260 PRINT "なにが キーを おしてくた" さい...": I$=INPUT$(1)
270 PRINT: PRINT: PRINT "<NOW SAVING>"
280 DEF USR=&HD1E0: A=USR(0)
290 IF I THEN 360
300 GOSUB 380
310 FOR J=&HD000 TO &HD1DF
320 IF (PEEK(J)=&H83 OR PEEK(J)=&H84) AND (PEEK(J+1)<>&H83 AND PEEK(J+1)<>&H84) THEN POKE J, PEEK(J)+&H6E
330 NEXT
340 POKE &HD203, &HF1: POKE &HD20A, &HF2: POKE &HD23B, &H42
350 I$="B:F100-F2DF"
360 NEXT
370 PRINT: PRINT "Completed." : END
380 CLS: PRINT: PRINT "LU" らく おまちくだ さい...": RETURN
390 DATA 21, 14, 83, 11, 7F, F8, 01, 0A, 00, ED, B0, 21, 1E, 83, 22, 9A, 66
400 DATA F3, C3, CF, 00, 41, 3D, 55, 53, 52, 28, 30, 29, 0D, 00, CD, 6C, C4
410 DATA 00, FD, 21, FB, FA, 3E, C3, 32, B6, FF, 21, DB, 84, 22, B7, FF, 53
420 DATA CD, 3B, 00, 11, 25, 83, D5, CD, D1, 84, 3E, 5D, CD, A5, 00, CD, 92
430 DATA AE, 00, D8, 23, 7E, FE, 5D, 28, 02, 18, 01, 23, 7E, CD, 8D, 84, 44
440 DATA FE, 20, 28, F7, B7, C8, FE, 42, 20, 07, 3E, C9, 32, B6, FF, D1, E2
450 DATA C9, F5, CD, 96, 84, 38, 1A, F1, FE, 53, CA, 8B, 83, F5, D5, CD, A8
460 DATA 96, 84, E1, 38, 0C, F1, FE, 44, CA, ED, 83, FE, 50, CA, E8, 83, 2F
470 DATA F5, F1, CD, C0, 00, 3E, 3F, CD, A5, 00, C9, EB, CD, 64, 84, CD, 98
480 DATA 84, 84, 3E, 2D, CD, A5, 00, CD, 9F, 00, FE, OD, C8, FE, 20, 20, 62
490 DATA 03, 23, 18, E8, FE, 08, 20, 03, 2B, 18, E1, CD, BB, 83, 38, DC, 92
500 DATA CD, 9F, 00, CD, BB, 83, 38, D4, 23, 18, D1, CD, 8D, 84, CD, A5, DF
510 DATA 00, FE, 47, 30, 17, FE, 41, 30, 04, FE, 3A, 30, OF, FE, 30, 38, DC
520 DATA 0B, FE, 41, 38, 02, D6, 07, D6, 30, ED, 6F, C9, FD, 7E, 00, 77, 7E
530 DATA CD, D1, 84, CD, 82, 83, 37, C9, 3E, C9, 32, B6, FF, AF, 32, FC, BF
540 DATA FA, CD, 64, 84, CD, C9, 84, 7D, 81, E5, F5, 06, 08, CD, 84, 84, 84
550 DATA F1, FD, 86, 00, F5, 3A, FC, FA, FD, 86, 00, 32, FC, FA, 23, 10, 77
560 DATA EC, CD, C9, 84, F1, E1, D5, 11, 08, 00, 19, D1, CD, C9, 84, CD, 97
570 DATA 6D, 84, 2B, E7, 30, 10, 23, CD, 46, 84, 38, 0A, 7D, FE, 08, 30, F2
580 DATA C0, CD, 3D, 84, 18, B7, CD, 3D, 84, CD, D1, 84, C9, CD, C9, 84, B0
590 DATA 3A, FC, FA, C3, 6D, 84, CD, B7, 00, D8, E6, 02, C8, CD, 58, 84, 99
600 DATA CD, B7, 00, D8, E6, 02, 28, F8, 06, 00, 10, FE, CD, B7, 00, E6, E2
610 DATA 02, 20, F7, C9, CD, D1, 84, 7C, 4F, CD, 6D, 84, 7D, CD, 70, 84, CB
620 DATA 0F, 0F, 0F, 0F, F5, E6, 0F, C6, 30, FE, 3A, 38, 02, C6, 07, CD, 28
630 DATA A5, 00, F1, C9, CD, C9, 84, 7E, FD, 77, 00, 18, E0, FE, 61, D8, 9A
640 DATA FE, 7B, DO, E6, 5F, C9, 11, 00, 06, 05, D7, CD, 8D, 84, FE, 26
650 DATA 2C, 28, 24, B7, 28, 21, FE, 41, 38, 03, FE, 5B, 3F, EB, 30, 06, AB
660 DATA D6, 30, 08, 18, OF, FE, 47, 30, 0B, D6, 37, 29, 29, 29, 29, 96
670 DATA B5, 6F, EB, 10, D6, 37, C9, B7, C9, F5, 3E, 20, CD, A5, 00, F1, 2B
680 DATA C9, 3E, OD, CD, A5, 00, 3E, 0A, C3, A5, 00, 33, 33, C3, A2, 00, 01
690 DATA 3E, FF, CD, EA, 00, 06, 0A, 3E, DO, CD, 2D, D2, 10, F9, 21, 37, 3F
700 DATA D2, 06, 06, 7E, 23, CD, 2D, D2, 10, F9, CD, F0, 00, AF, CD, EA, 77
710 DATA 00, 21, 00, 83, CD, 28, D2, D9, 21, DF, 84, CD, 28, D2, D9, CD, 35
720 DATA 28, D2, 21, 00, DO, 11, E0, D1, 7E, CD, 2D, D2, 23, B7, E5, ED, A3
730 DATA 52, E1, 20, F4, CD, F0, 00, C9, 7D, CD, 2D, D2, 7C, C5, D5, E5, 11
740 DATA CD, ED, 00, E1, D1, C1, C9, 6D, 6F, 6E, 5F, 41, 20, 00, 00, 00, 00
```


マシン語ダンプリストのチェックサムについて

ログインの誌上に掲載されているチェックサムは、アドレスを上位2バイト(上2ケタ)、下位2バイト(下2ケタ)に分け、それにつく8つのデータをすべて加えた合計値の下位2バイト(下2ケタ)を掲載するというフォーマットを採用している。つまり、打ち込んだデータに誤りがあれば、チェックサムの値が異なってくるわけだ。下に掲載されているプログラムリストを間違いなく打ち込めば、マシン語プログラムの修正がラクに行なえるのだ。

さて、このプログラムをRUNさせると、トップアドレスとエンドアドレスを尋ねられるから、チェックサムを求めたいマシン語プログラムのアドレスを入力してくれ。その際&Hなどの16進表記は必要ない。ダイレクトに16進数を打ち込んでくれればOKだ。

このプログラムは256バイトごとのチェックサムも合わせて出力しているから活用してほしい。256バイトごとのチェックサムは、プログラムリストの一番右に表示してあるから、プログラムをチェックするときは、まず256

バイトごとのチェックサムを確かめてくれ。もし誤っていたならば、そのブロックの8バイトチェックサムを調べて、打ち込み誤りをしている個所を見つけて、訂正すればよい。なお、256バイトごとのチェックサムは、データのみを加算となっているから注意してほしい。また、このチェックサムプログラムは、マイクロソフトBASIC

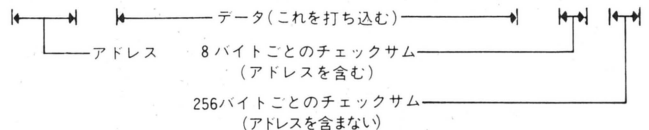
で書かれているため、マイクロソフトのBASICを採用しているマシンでは、変更点なしで動く。また、マイクロソフト以外のBASICでも、若干の変更で動作する。

ログインでは今後も、長大なマシン語ダンプリストを掲載する場合は、このチェックサムプログラムに準拠してプログラムリストを掲載していくので、このプログラムをカセットテープやディスクなどにセーブしておくとう便利に使えるだろう。

●マシン語ダンプリストの1例

8000	00	1B	00	64	00	91	22	53	05
8008	54	41	44	44	52	22	3B	3A	8E
8010	8D	20	0D	34	01	3A	53	41	4D
8018	F1	44	00	3A	00	6E	00	91	06
8020	22	45	4E	41	44	44	52	22	92

80E8	00	26	01	A0	00	8B	20	28	02
80F0	FF	85	28	28	41	44	F3	19	D5
80F8	29	F6	1C	00	01	29	F1	28	F6 D0



●汎用チェックサムダンププログラムリスト

```

100 PRINT"START ADDRESS :"; :GOSUB 180:SA=D
110 PRINT" END ADDRESS :"; :GOSUB 180:EA=D:AE=0
120 FOR AD=SA TO EA STEP 8 :CS=0:D=INT(AD/256):X=1:GOSUB 220
130 D=AD-INT(AD/256)*256:X=1:GOSUB 220:PRINT " ";
140 FOR A=0 TO 7:D=PEEK(AD+A):GOSUB 220:PRINT " ";;NEXT A
150 PRINT " ";;D=CS:X=1:GOSUB 220
160 IF (INT((AD+8)/256)=(AD+8)/256)+(AD>=EA) THEN D=AE:GOSUB 300:AE=0
170 PRINT:NEXT AD:END
180 INPUT A$:D=0:FOR I=1 TO LEN(A$):DT=ASC(MID$(A$,I,1))
190 IF (DT>96)*(DT<123) THEN DT=DT-32
200 DT=DT-48:IF DT>9 THEN DT=DT-7
210 D=D*16+DT:NEXT I:RETURN
220 DT=INT(D/16):GOSUB 280
230 DT=D-INT(D/16)*16:GOSUB 280
240 CS=CS+D:IF CS>255 THEN CS=CS-256
250 IF X=1 THEN X=0:GOTO 270
260 AE=AE+D:IF AE>255 THEN AE=AE-256
270 RETURN
280 DT=DT+48:IF DT>57 THEN DT=DT+7
290 PRINT CHR$(DT);:RETURN
300 PRINT " ";;GOSUB 220:RETURN

```


Doctor Gradus Ad Parnassum

作曲 Debussy

編曲とプログラム 高橋俊弥

The musical score is presented in four systems, each with three staves. The first two systems are for piano, featuring a highly technical right hand with rapid sixteenth-note passages and a more rhythmic left hand. The third system introduces a vocal line in the right hand, marked with a '9' in a circle, indicating a key signature change to one sharp (F#). The fourth system continues the vocal line, marked with a '10' in a circle, indicating a key signature change to two sharps (F# and C#). The piano accompaniment in the third and fourth systems is simpler, often using whole notes and half notes.

10 PLAY"V12T255L8R03G04CDE03G04CED0/
3F04CDF03A04CFE03G04CEG03B04CGF03A04
CFA03B04FA". "V12T255L403G2R2R1R1R1"
20 PLAY"GCEG05C04EG05CD04EG05DC04EG0
5C04BEGBAEGAGCEGFCF". "CR404CR403BR4
AR4BR404CR403BR4AR4"
30 PLAY"G03A04CED03A04CDG03B04EGACEA
E03A04CED03A04CDC03GA04C03FGB". "GR4F
R4ER4AR4GR4FR4ER4DR4"
40 PLAY"002F03CDEFA04CDEDC03AFEDC02F
03CDEFA04CDEDC03BAEDC". "F2R2R1F2R2R1
"
50 PLAY"02F03CDEFA-04CDEDC03A-FEDC02
F03CDEFA-04CDEDC03B-A-EDC". "F2R2R1F2
R2R1"
60 PLAY"02E03CEA-CEA-04C03EA-04CE03A
-04CEA-03A-04CEA-CEA-05C04EA-05CE04A

-05CEA-". "R1R1R1R1"
70 PLAY"R806EC05ER806EC05ER8EC04ER80
5EC04ER8EC03ER804EC03ER804EC03ER804E
C03E". "05GR4CR404GR4CR403GR4CR402GR4
CR4"
80 PLAY"05L8CEG06C05CEG06C05DEG06D05
CEG06C05FA-06CF05E-A-06CE-05DE-A-06D
05CE-A-06C". "05R2L2CDCFE-DC"
90 PLAY"05DEG06D05CEG06C04B05CEB04A0
5CEA04GA05CG04FA05CF04EFA-05E04DFA05
D". "DC04BAGFED"
100 PLAY"04DEG05D04CEG05C04DEG05D04C
EG05C04FA-05CF04E-A-05CE-04DEA-05D04
CEA05C". "DCDCFE-DC"
110 PLAY"04DEG05D04CEG05C03B04CEB03A
04CEA03GA04CG03FA04CF03EFA-04E03DFA0
4D". "DC03BAGFED"

120 PLAY"03DEG04D03CEG04C03DFA04D03C
FA04CDEF05D04CEG05C04DFA05D04CFA05C"
". "DC02F104DC03F1"
130 PLAY"R805EC04ER805E04BER805EC04E
R805E04BER805EC04ER805GE-04GR805A+F+
04A+R805BG04B". "04GA4B4GA4B4GB-05C+D
". "T255V1204C1C1L2CE-F+G"
140 PLAY"R805EC04ER805E04BER805EC04E
R805E04BER805EC04ER805GE-04GR805A+F+
04A+R805BG04C". "04GA4B4GA4B4GB-05C+D
". "C1C1CE-F+G"
150 PLAY"R806EC05ER806EC05ER8EC04ER8
05EC04ER8EC03ER804EC03ER804EC03CR804
EC03E". "05G104G1GC03GC". "05GC04GC0C0
3GC"
160 PLAY"04E1E1E1D1E1R103C1". "A1A1A1
A1G1R1C1". "F1F1F1C1R102C1"

「グラドゥス・アド・バルナッサム 博士」という曲は、かのクレメンティ(ピアノを習った人なら知っているソナチネ・アルバムに出てくる作曲家)の作曲した「グラドゥス・アド・バルナッサム」を弾く子供の姿の印象を、ドビッシェが作曲したものらしい。実際にピアノで弾くと、非常に速くて大変なん

だけど、パソコンだと疲れもせずに演奏してくれる。

プログラムはDATA~READ文だと少々テンポやタイミングが気になるので、すべてPLAY" "としてみました。後半はエンディング以外キッチリとしたテンポで演奏したいところ。なお、プログラムは2小節分のデータを1行に

まとめてあり、10~70行が先月号に掲載した前半部分、80~160行は今月掲載した後半部分のプログラムです。それと、少しでもテンポのズレをなくするために、音符の長さを倍にしてあります(♪を♩, ♩を♪, ♩を♩という具合)。いろんな工夫をして楽しんでみてください。

3月号のログインも強力だ! なぜなら2大特集なのだ! 内容はシミュレーションとパソコン通信だ!!! だからぜったい買うべきなのだ!!!

まずシミュレーション特集は、いしいひさいちのプロ野球データベース、航空会社マネジメントゲーム、そしてもちろんシミュレーションソフトレビューもある。これだけでも疲れるほどおもしろいのに、さらにおもしろ疲れることに、パソコン通信! むずかしくってわかんないってキミにぴったんこの、入門編だ。さらにアメリカで発売されたばかりのAmigaを大紹介したり、9月号のプレゼントの残り+αをまたプレゼントしちゃう企画もある。なんてログインは楽しいんだ!!



原稿募集

月刊ログインでは、よりよい誌面づくりをめざし、広く読者の皆さまに、ソフトウェア(ゲームプログラム、アプリケーションプログラムなど)、ハードウェア(簡単に作れるもの)、記事企画、アイデアなどを募集しています。あなたの自信作をログイン編集部までお送りください。また、その際には、次の事に注意してください。

- ソフトウェアを投稿するときは、カセットテープ及びディスクなど、プログラムを記録したメディアを必ず同封し、実行方法、オペレーション、使用機種を明記する。
- ハードウェア関連の投稿には、そのハードウェアの概略、回路図、データシート、製作手順をレポートにまとめ、できればハー

ドウェア自体、詳しい資料を同封する。

- 企画、アイデアの場合は、その内容についてレポート用紙になるべく具体的にまとめる。
- なお、投稿には、あなたの住所、氏名、電話番号を必ず明記してください。また整理のつごう上、投稿書類などは返却いたしかねますので、必要なものはコピーを用意しておいてください。

読者の皆さまからの、たくさんの投稿をお待ちしています。

■送り先

〒107 東京都港区南青山5-11-5
住友南青山ビル
(株)アスキー
ログイン編集部 投稿係

編集発行人	塚本慶一郎
編集長	小島 文隆
編集スタッフ	数 俊 彰彦
	塩崎 剛三
	田中富美子
	加川 良
	樹村 頼子
	水科 人士
制作スタッフ	山田 康幸
編集協力	野々村文宏
	徳永 俊美
	宮森 栄一
	堀井 雄二
	関野ひかる
	三好 啓
	土屋 夏彦
	山口 裕生
	伊藤 雅敏
	島田 尚代
	山口 英夫
制作協力	三輪 悦子
	土居 孝幸
	フロベアート
	今井 邦孝
	前田実穂子
	金矢八十男
アメリカ駐在	ウィリアム・ベイ
フォトグラフ	石井 宏明
イラスト	細田 雅亮
	横山 宏
	佐久間良一
	川上 富也
	末弥 純
	B. 風 純
	前田 実穂
広告スタッフ	竹村 仁志
	佐藤 敏夫
	尾形 幸夫

年始 特別セール!

SSTを始め、各社国産ソフトも大量品ぞろえ! 話題の新作RPGも勢ぞろい!

ソフトの在庫がすごい!

あ、Appleが安い!

▶あ、Apple IIcが、
13万5千円!!

定価
¥248,000

限定30台

さらにIIc
と同時に
ソフトをお買

46%引き

送料着払い!

い上げの方は、ソフトもall 2割引!!

●クレジットによる通信販売も受けたまわっております。

▶イメージライターフルコンパチ、低価格、IIc、Mac専用プリンター。

●シリアルインターフェイス内蔵。ケーブル1本の簡単接続。

文字・ハードコピー共、イメージライターより美しい印字を実現。

39cm×26cmの小型軽量、低騒音。普通の紙も使えるオートシートローダ標準装備。

SEIKOSHA SP-1000 AP

¥89,800

専用接続ケーブル(IIc、MACそれぞれ) ¥ 8,000

限定50台

¥97,800

¥84,000 (送料¥1,000)



都内一、ディスケット激安!!

一部に出回っている廉価版とは違います。

ソフトウェアハウスとして当社が

責任を持って保証できるものです。

5" (2D) ディスケット
(プレーカース入り)

¥2,200

3.5" (2D) カラーディスケット
(各色2枚ずつ5色入り)

¥6,500

3.5" (2D) カラーディスケット
(各色2枚ずつ5色入り) ¥7,800

5" (2D) カラーディスケット
(各色2枚ずつ5色入り) ¥2,800

5" (2D) ディスケット ¥2,200

5" (2D) ディスケット ¥3,300

5" (2D) ディスケット ¥6,800

※通帳は10冊よりお願いします。(送料1,000円)

●只今、国産のディスク版ソフトをお買いあげの方には、
カラーディスケット(2D)進呈中です。

▶Apple今月の推選人気ゲーム

注意!! 最近アップルソフトを他社でお買上になり、和文マニュアルだけが欲しいとの問い合わせが非常に多く、困っております。当社で和文マニュアルが付いていると、他社で同じものが付いているとは限りませんので、御注意下さい。

※和のマークの付いているものは、和文マニュアル付です。宅急便又は速達で急送します。(各千500 2点以上は千ササービス)

お待たせしました。

ようやくウルティマIVの登場です。



◆Ultima IV

ORIGIN 要64K

¥19,000和



●THE WIZARD OF OZ TRI 要64K ¥8,500
ご存知、オズの魔法使い。この名作のメルヘンが、アドベンチャーゲームになりました。ちょっと童話にならなくて、思いつきのメルヘンワールドで冒険してみませんか?



●WILDERNESS EOA 要64K ¥16,000和
ネバダのどこかに墜落してしまっただけで、脱出したあなた……しかし四方は高い山に囲まれ、街にたどりつくのは、唯一ある地図をたよりにしなければならぬ。生き残りアドベンチャー。驚きの横スクロール。マニュアルはなんと、サバイバルマニュアルです。



▲CRUSADE IN EUROPE MPS 要64K ¥13,000和
遂にファン待望の第二次大戦の西部戦線。ノルマンディーから、バルジ大戦まで75つのシナリオが用意された作戦級シミュレーションが登場。各連合軍、ドイツ軍どちらもプレイOK。なんとジョイスティックだけで出来ます。名シナリオのパラエーションも豊富に用意。



▲ADVENTURE CONSTRUCTION SET EOA 要64K ¥17,000和
電気のアドベンチャーシミュレーション。キャラクターから全世界まで、貴方のイメージが、ロールプレイングの世界になります。240の部屋を、種々のリンクとストール、MAP、これを使えば、SF、3Dワールド、あらゆるシミュレーションの世界を作ることができます。価格も、ジョイスティックは60K、1/2の辺り、2/3の辺り、3/4の辺り、4/5の辺り、5/6の辺り、6/7の辺り、7/8の辺り、8/9の辺り、9/10の辺り、10/11の辺り、11/12の辺り、12/13の辺り、13/14の辺り、14/15の辺り、15/16の辺り、16/17の辺り、17/18の辺り、18/19の辺り、19/20の辺り、20/21の辺り、21/22の辺り、22/23の辺り、23/24の辺り、24/25の辺り、25/26の辺り、26/27の辺り、27/28の辺り、28/29の辺り、29/30の辺り、30/31の辺り、31/32の辺り、32/33の辺り、33/34の辺り、34/35の辺り、35/36の辺り、36/37の辺り、37/38の辺り、38/39の辺り、39/40の辺り、40/41の辺り、41/42の辺り、42/43の辺り、43/44の辺り、44/45の辺り、45/46の辺り、46/47の辺り、47/48の辺り、48/49の辺り、49/50の辺り、50/51の辺り、51/52の辺り、52/53の辺り、53/54の辺り、54/55の辺り、55/56の辺り、56/57の辺り、57/58の辺り、58/59の辺り、59/60の辺り、60/61の辺り、61/62の辺り、62/63の辺り、63/64の辺り、64/65の辺り、65/66の辺り、66/67の辺り、67/68の辺り、68/69の辺り、69/70の辺り、70/71の辺り、71/72の辺り、72/73の辺り、73/74の辺り、74/75の辺り、75/76の辺り、76/77の辺り、77/78の辺り、78/79の辺り、79/80の辺り、80/81の辺り、81/82の辺り、82/83の辺り、83/84の辺り、84/85の辺り、85/86の辺り、86/87の辺り、87/88の辺り、88/89の辺り、89/90の辺り、90/91の辺り、91/92の辺り、92/93の辺り、93/94の辺り、94/95の辺り、95/96の辺り、96/97の辺り、97/98の辺り、98/99の辺り、99/100の辺り、100/101の辺り、101/102の辺り、102/103の辺り、103/104の辺り、104/105の辺り、105/106の辺り、106/107の辺り、107/108の辺り、108/109の辺り、109/110の辺り、110/111の辺り、111/112の辺り、112/113の辺り、113/114の辺り、114/115の辺り、115/116の辺り、116/117の辺り、117/118の辺り、118/119の辺り、119/120の辺り、120/121の辺り、121/122の辺り、122/123の辺り、123/124の辺り、124/125の辺り、125/126の辺り、126/127の辺り、127/128の辺り、128/129の辺り、129/130の辺り、130/131の辺り、131/132の辺り、132/133の辺り、133/134の辺り、134/135の辺り、135/136の辺り、136/137の辺り、137/138の辺り、138/139の辺り、139/140の辺り、140/141の辺り、141/142の辺り、142/143の辺り、143/144の辺り、144/145の辺り、145/146の辺り、146/147の辺り、147/148の辺り、148/149の辺り、149/150の辺り、150/151の辺り、151/152の辺り、152/153の辺り、153/154の辺り、154/155の辺り、155/156の辺り、156/157の辺り、157/158の辺り、158/159の辺り、159/160の辺り、160/161の辺り、161/162の辺り、162/163の辺り、163/164の辺り、164/165の辺り、165/166の辺り、166/167の辺り、167/168の辺り、168/169の辺り、169/170の辺り、170/171の辺り、171/172の辺り、172/173の辺り、173/174の辺り、174/175の辺り、175/176の辺り、176/177の辺り、177/178の辺り、178/179の辺り、179/180の辺り、180/181の辺り、181/182の辺り、182/183の辺り、183/184の辺り、184/185の辺り、185/186の辺り、186/187の辺り、187/188の辺り、188/189の辺り、189/190の辺り、190/191の辺り、191/192の辺り、192/193の辺り、193/194の辺り、194/195の辺り、195/196の辺り、196/197の辺り、197/198の辺り、198/199の辺り、199/200の辺り、200/201の辺り、201/202の辺り、202/203の辺り、203/204の辺り、204/205の辺り、205/206の辺り、206/207の辺り、207/208の辺り、208/209の辺り、209/210の辺り、210/211の辺り、211/212の辺り、212/213の辺り、213/214の辺り、214/215の辺り、215/216の辺り、216/217の辺り、217/218の辺り、218/219の辺り、219/220の辺り、220/221の辺り、221/222の辺り、222/223の辺り、223/224の辺り、224/225の辺り、225/226の辺り、226/227の辺り、227/228の辺り、228/229の辺り、229/230の辺り、230/231の辺り、231/232の辺り、232/233の辺り、233/234の辺り、234/235の辺り、235/236の辺り、236/237の辺り、237/238の辺り、238/239の辺り、239/240の辺り、240/241の辺り、241/242の辺り、242/243の辺り、243/244の辺り、244/245の辺り、245/246の辺り、246/247の辺り、247/248の辺り、248/249の辺り、249/250の辺り、250/251の辺り、251/252の辺り、252/253の辺り、253/254の辺り、254/255の辺り、255/256の辺り、256/257の辺り、257/258の辺り、258/259の辺り、259/260の辺り、260/261の辺り、261/262の辺り、262/263の辺り、263/264の辺り、264/265の辺り、265/266の辺り、266/267の辺り、267/268の辺り、268/269の辺り、269/270の辺り、270/271の辺り、271/272の辺り、272/273の辺り、273/274の辺り、274/275の辺り、275/276の辺り、276/277の辺り、277/278の辺り、278/279の辺り、279/280の辺り、280/281の辺り、281/282の辺り、282/283の辺り、283/284の辺り、284/285の辺り、285/286の辺り、286/287の辺り、287/288の辺り、288/289の辺り、289/290の辺り、290/291の辺り、291/292の辺り、292/293の辺り、293/294の辺り、294/295の辺り、295/296の辺り、296/297の辺り、297/298の辺り、298/299の辺り、299/300の辺り、300/301の辺り、301/302の辺り、302/303の辺り、303/304の辺り、304/305の辺り、305/306の辺り、306/307の辺り、307/308の辺り、308/309の辺り、309/310の辺り、310/311の辺り、311/312の辺り、312/313の辺り、313/314の辺り、314/315の辺り、315/316の辺り、316/317の辺り、317/318の辺り、318/319の辺り、319/320の辺り、320/321の辺り、321/322の辺り、322/323の辺り、323/324の辺り、324/325の辺り、325/326の辺り、326/327の辺り、327/328の辺り、328/329の辺り、329/330の辺り、330/331の辺り、331/332の辺り、332/333の辺り、333/334の辺り、334/335の辺り、335/336の辺り、336/337の辺り、337/338の辺り、338/339の辺り、339/340の辺り、340/341の辺り、341/342の辺り、342/343の辺り、343/344の辺り、344/345の辺り、345/346の辺り、346/347の辺り、347/348の辺り、348/349の辺り、349/350の辺り、350/351の辺り、351/352の辺り、352/353の辺り、353/354の辺り、354/355の辺り、355/356の辺り、356/357の辺り、357/358の辺り、358/359の辺り、359/360の辺り、360/361の辺り、361/362の辺り、362/363の辺り、363/364の辺り、364/365の辺り、365/366の辺り、366/367の辺り、367/368の辺り、368/369の辺り、369/370の辺り、370/371の辺り、371/372の辺り、372/373の辺り、373/374の辺り、374/375の辺り、375/376の辺り、376/377の辺り、377/378の辺り、378/379の辺り、379/380の辺り、380/381の辺り、381/382の辺り、382/383の辺り、383/384の辺り、384/385の辺り、385/386の辺り、386/387の辺り、387/388の辺り、388/389の辺り、389/390の辺り、390/391の辺り、391/392の辺り、392/393の辺り、393/394の辺り、394/395の辺り、395/396の辺り、396/397の辺り、397/398の辺り、398/399の辺り、399/400の辺り、400/401の辺り、401/402の辺り、402/403の辺り、403/404の辺り、404/405の辺り、405/406の辺り、406/407の辺り、407/408の辺り、408/409の辺り、409/410の辺り、410/411の辺り、411/412の辺り、412/413の辺り、413/414の辺り、414/415の辺り、415/416の辺り、416/417の辺り、417/418の辺り、418/419の辺り、419/420の辺り、420/421の辺り、421/422の辺り、422/423の辺り、423/424の辺り、424/425の辺り、425/426の辺り、426/427の辺り、427/428の辺り、428/429の辺り、429/430の辺り、430/431の辺り、431/432の辺り、432/433の辺り、433/434の辺り、434/435の辺り、435/436の辺り、436/437の辺り、437/438の辺り、438/439の辺り、439/440の辺り、440/441の辺り、441/442の辺り、442/443の辺り、443/444の辺り、444/445の辺り、445/446の辺り、446/447の辺り、447/448の辺り、448/449の辺り、449/450の辺り、450/451の辺り、451/452の辺り、452/453の辺り、453/454の辺り、454/455の辺り、455/456の辺り、456/457の辺り、457/458の辺り、458/459の辺り、459/460の辺り、460/461の辺り、461/462の辺り、462/463の辺り、463/464の辺り、464/465の辺り、465/466の辺り、466/467の辺り、467/468の辺り、468/469の辺り、469/470の辺り、470/471の辺り、471/472の辺り、472/473の辺り、473/474の辺り、474/475の辺り、475/476の辺り、476/477の辺り、477/478の辺り、478/479の辺り、479/480の辺り、480/481の辺り、481/482の辺り、482/483の辺り、483/484の辺り、484/485の辺り、485/486の辺り、486/487の辺り、487/488の辺り、488/489の辺り、489/490の辺り、490/491の辺り、491/492の辺り、492/493の辺り、493/494の辺り、494/495の辺り、495/496の辺り、496/497の辺り、497/498の辺り、498/499の辺り、499/500の辺り、500/501の辺り、501/502の辺り、502/503の辺り、503/504の辺り、504/505の辺り、505/506の辺り、506/507の辺り、507/508の辺り、508/509の辺り、509/510の辺り、510/511の辺り、511/512の辺り、512/513の辺り、513/514の辺り、514/515の辺り、515/516の辺り、516/517の辺り、517/518の辺り、518/519の辺り、519/520の辺り、520/521の辺り、521/522の辺り、522/523の辺り、523/524の辺り、524/525の辺り、525/526の辺り、526/527の辺り、527/528の辺り、528/529の辺り、529/530の辺り、530/531の辺り、531/532の辺り、532/533の辺り、533/534の辺り、534/535の辺り、535/536の辺り、536/537の辺り、537/538の辺り、538/539の辺り、539/540の辺り、540/541の辺り、541/542の辺り、542/543の辺り、543/544の辺り、544/545の辺り、545/546の辺り、546/547の辺り、547/548の辺り、548/549の辺り、549/550の辺り、550/551の辺り、551/552の辺り、552/553の辺り、553/554の辺り、554/555の辺り、555/556の辺り、556/557の辺り、557/558の辺り、558/559の辺り、559/560の辺り、560/561の辺り、561/562の辺り、562/563の辺り、563/564の辺り、564/565の辺り、565/566の辺り、566/567の辺り、567/568の辺り、568/569の辺り、569/570の辺り、570/571の辺り、571/572の辺り、572/573の辺り、573/574の辺り、574/575の辺り、575/576の辺り、576/577の辺り、577/578の辺り、578/579の辺り、579/580の辺り、580/581の辺り、581/582の辺り、582/583の辺り、583/584の辺り、584/585の辺り、585/586の辺り、586/587の辺り、587/588の辺り、588/589の辺り、589/590の辺り、590/591の辺り、591/592の辺り、592/593の辺り、593/594の辺り、594/595の辺り、595/596の辺り、596/597の辺り、597/598の辺り、598/599の辺り、599/600の辺り、600/601の辺り、601/602の辺り、602/603の辺り、603/604の辺り、604/605の辺り、605/606の辺り、606/607の辺り、607/608の辺り、608/609の辺り、609/610の辺り、610/611の辺り、611/612の辺り、612/613の辺り、613/614の辺り、614/615の辺り、615/616の辺り、616/617の辺り、617/618の辺り、618/619の辺り、619/620の辺り、620/621の辺り、621/622の辺り、622/623の辺り、623/624の辺り、624/625の辺り、625/626の辺り、626/627の辺り、627/628の辺り、628/629の辺り、629/630の辺り、630/631の辺り、631/632の辺り、632/633の辺り、633/634の辺り、634/635の辺り、635/636の辺り、636/637の辺り、637/638の辺り、638/639の辺り、639/640の辺り、640/641の辺り、641/642の辺り、642/643の辺り、643/644の辺り、644/645の辺り、645/646の辺り、646/647の辺り、647/648の辺り、648/649の辺り、649/650の辺り、650/651の辺り、651/652の辺り、652/653の辺り、653/654の辺り、654/655の辺り、655/656の辺り、656/657の辺り、657/658の辺り、658/659の辺り、659/660の辺り、660/661の辺り、661/662の辺り、662/663の辺り、663/664の辺り、664/665の辺り、665/666の辺り、666/667の辺り、667/668の辺り、668/669の辺り、669/670の辺り、670/671の辺り、671/672の辺り、672/673の辺り、673/674の辺り、674/675の辺り、675/676の辺り、676/677の辺り、677/678の辺り、678/679の辺り、679/680の辺り、680/681の辺り、681/682の辺り、682/683の辺り、683/684の辺り、684/685の辺り、685/686の辺り、686/687の辺り、687/688の辺り、688/689の辺り、689/690の辺り、690/691の辺り、691/692の辺り、692/693の辺り、693/694の辺り、694/695の辺り、695/696の辺り、696/697の辺り、697/698の辺り、698/699の辺り、699/700の辺り、700/701の辺り、701/702の辺り、702/703の辺り、703/704の辺り、704/705の辺り、705/706の辺り、706/707の辺り、707/708の辺り、708/709の辺り、709/710の辺り、710/711の辺り、711/712の辺り、712/713の辺り、713/714の辺り、714/715の辺り、715/716の辺り、716/717の辺り、717/718の辺り、718/719の辺り、719/720の辺り、720/721の辺り、721/722の辺り、722/723の辺り、723/724の辺り、724/725の辺り、725/726の辺り、726/727の辺り、727/728の辺り、728/729の辺り、729/730の辺り、730/731の辺り、731/732の辺り、732/733の辺り、733/734の辺り、734/735の辺り、735/736の辺り、736/737の辺り、737/738の辺り、738/739の辺り、739/740の辺り、740/741の辺り、741/742の辺り、742/743の辺り、743/744の辺り、744/745の辺り、745/746の辺り、746/747の辺り、747/748の辺り、748/749の辺り、749/750の辺り、750/751の辺り、751/752の辺り、752/753の辺り、753/754の辺り、754/755の辺り、755/756の辺り、756/757の辺り、757/758の辺り、758/759の辺り、759/760の辺り、760/761の辺り、761/762の辺り、762/763の辺り、763/764の辺り、764/765の辺り、765/766の辺り、766/767の辺り、767/768の辺り、768/769の辺り、769/770の辺り、770/771の辺り、771/772の辺り、772/773の辺り、773/774の辺り、774/775の辺り、775/776の辺り、776/777の辺り、777/778の辺り、778/779の辺り、779/780の辺り、780/781の辺り、781/782の辺り、782/783の辺り、783/784の辺り、784/785の辺り、785/786の辺り、786/787の辺り、787/788の辺り、788/789の辺り、789/790の辺り、790/791の辺り、791/792の辺り、792/793の辺り、793/794の辺り、794/795の辺り、795/796の辺り、796/797の辺り、797/798の辺り、798/799の辺り、799/800の辺り、800/801の辺り、801/802の辺り、802/803の辺り、803/804の辺り、804/805の辺り、805/806の辺り、806/807の辺り、807/808の辺り、808/809の辺り、809/810の辺り、810/811の辺り、811/812の辺り、812/813の辺り、813/814の辺り、814/815の辺り、815/816の辺り、816/817の辺り、817/818の辺り、818/819の辺り、819/820の辺り、820/821の辺り、821/822の辺り、822/823の辺り、823/824の辺り、824/825の辺り、825/826の辺り、826/827の辺り、827/828の辺り、828/829の辺り、829/830の辺り、830/831の辺り、831/832の辺り、832/833の辺り、833/834の辺り、834/835の辺り、835/836の辺り、836/837の辺り、837/838の辺り、838/839の辺り、839/840の辺り、840/841の辺り、841/842の辺り、842/843の辺り、843/844の辺り、844/845の辺り、845/846の辺り、846/847の辺り、847/848の辺り、848/849の辺り、849/850の辺り、850/851の辺り、851/852の辺り、852/853の辺り、853/854の辺り、854/855の辺り、855/856の辺り、856/857の辺り、857/858の辺り、858/859の辺り、859/860の辺り、860/861の辺り、861/862の辺り、862/863の辺り、863/864の辺り、864/865の辺り、865/866の辺り、866/867の辺り、867/868の辺り、868/869の辺り、869/870の辺り、870/871の辺り、871/872の辺り、872/873の辺り、873/874の辺り、874/875の辺り、875/876の辺り、876/877の辺り、877/878の辺り、878/879の辺り、879/880の辺り、880/881の辺り、881



Calculator construction set
Ancient art of war
Deja-vu
Balance of power
Hippo Jokes & quotes
Hippo almanac
Excel
MS Word
One on one
Delux Music construction set
Pinball construction set
Sky fox
Archon
Mac kat
Mac draft
Ready set go v2.x
Copy II Mac v4.x
Wizardry #1
Utopia
Mac the reaper
Macwars
Fusillade
In motion
Universe 2
F-15 Strike eagle
Gun ship
Grid wars
Midi interface
Quick & Dirty #1-2
Mouse exchange BBS
Fokker triplane simulator



Prince
Ancient art of war
Moebius
Auto duel
Eidolon
Koronis Rift
Chip wits
Super zaxxon
Database tool box
Wizard tool box
Chart tool box
Video tool box
Trialsize tool box
Assembly line disk
Hobbit
Perry mason
Printshop lib disk #3
Printshop companion
Science tool kit
Video vegas
Goonies
Zorro
Alternate reality !
Someone living in my computer
Universe
Universe 2
Silent service
Gun ship
Acro jet
Business card
Relax !



Atari 800x1 set
Atari 130xe set
Atari 520st set
Atari 1050 diskdrive
Atari XM301 modem
Atari 1025 DM printer
Atari 1027 LQ printer
Atari 256k ram module
Karateka
Stealth
Printshop
Printshop lib #1-#3
Goonies
Zorro
Alternate reality !
Universe
Universe 2
Pengo
Joust
E.T. Phone home!
Assembler editor
Great american cc race
BK music writer
Relax !
Silent service
Gun ship
Acro jet
Mud pies
Hippo ramdisk 520st
Hippo Disk utilities 520
Eidolon
Koronis rift



Mail order monster
Racing destruction set
Realm of impossibility
Worms
M.U.L.E.
Goonies
Zorro
Alternate reality !
Ultima IV
Auto duel
Moebius
Eidolon
Koronis Rift
Ball blazer
Stealth
Karateka
Whistler's bros
Bangeling bay
Relax
Relax body sensor
Midi interface
Someone living in my computer
American cc race
Countdown to shutdown
Silent service
Gun ship
Jet !
C-64 computer us version.
Amiga full set.
Amiga 256k ram module
Amiga modem 1200



Call for price !

Voice 03 (294) 6502.
Modem 03 (875) 6502.

Pineapple originals

Lock'n roll v1.x
GANSO Shougi v2.x
Wiz edit
Quick editor
B-Chaser
Ram lock (for lock smith)
Visualcatalog
Videocatalog
Miyako Ball !!

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC

〒101 千代田区神田駿河台2-1-19
アルベルゴお茶の水 718 TEL. 03-294-6502
OPEN 11:00-9:00 PM CLOSED ON MONDAYS

★通信販売承ります。品切れによる遅延を防ぐ為、なるべく☎にて在庫を確認下さい。送料は一律¥500ですが、¥20,000以上のお申し込みの場合はサービスとなります。



イケシヨップ新春特別価格



Apple IIc



Apple IIe



Macintosh



**GVC
スーパーモデム**

特別価格 ¥39,800
転送速度300ボー

COMPUTERS

	定価	特価
Apple IIe (Enhanced)	¥257,000	¥148,000
Apple//c	¥248,000	¥138,000
Macintosh (512k)	¥498,000	¥ ?
Macintosh (512kバンドル)	¥728,000	¥ ?

PRINTERS

Imagewriter for//c, Mac(アクセサリキット付)	¥149,000	¥112,000
Epson Sp-80for//c(カートリッジ・ケーブル付)	¥ 73,300	¥ 58,000
Epson Sp-80for IIe	¥ 62,800	¥ 50,000

MONITORS

Apple Monitor//c+Stand (9"Green)	¥ 68,000	¥ 46,800
SanyoDDM-12ND (12"Green)	¥ 44,800	¥ 20,000
TOEI Amber Monitor (12"Amber)	¥ 28,000	¥ 25,000
PanaColor TH11-S71 (11"Color)	¥ 62,000	¥ 55,000
NEC15TV&Video Monitor(15"Color)	¥ 55,000	¥ 45,000

DISK DRIVES

Apple Disk//without interface card	¥ 82,500	¥ 49,800
Apple Disk//with interface card	¥107,500	¥ 64,800
Epson TF-20Double Disk Drive	¥128,000	¥ 59,000
Disk//c	¥ 94,500	¥ 75,800
Macintosh External Disk Drive	¥124,000	¥ 93,000

OPTIONS

GVC Super Modem(300ボー)	¥ 49,800	¥ 39,800
80Column64k Card for Apple IIe	¥ 29,800	¥ 24,800
Accelerator IIe&II+	¥118,000	¥ 78,000
Apple Joystick	¥ 17,000	¥ 14,000
Apple Mouse IIe	¥ 43,000	¥ 34,000
Apple Mouse//c	¥ 28,500	¥ 23,000
Apple Super Serial(Printer Interface)	¥ 35,000	¥ 28,000
Epson AppleIIprinter interface & cabul	¥ 25,000	¥ 19,000
Mockingboard-C(AppleII, II+J+, IIe)	¥ 60,000	¥ 48,000
Mockingboard-D(Apple//c)	¥ 65,000	¥ 52,000
Ram Works 512K	¥160,000	¥120,000
Z-RAM256K CP/M+256K for//c	¥195,000	¥155,000
Appleトレーナー	¥ 6,800	¥4,500

※分割方法いろいろあります。

30万円のクレジット例/24回払 ¥14,500×24回

申込み方法

送料全国無料サービス(但しゲームソフト1本の場合500円, 2本以上は無料)ご注文は現金書留又は銀行振込
(三菱銀行 秋葉原支店 普通預金 4551152(株)イケシヨップ)
クレジットご希望の方はお電話にてご相談お受けします。



apple専門店

イケシヨップ

本店: 千101 東京都千代田区外神田1-8-6 ☎(03)251-4722(代)

松山店: 千790 愛媛県松山市花園町4-20 ☎(0899)46-2130

FAX 本店 03-251-9688 松山店 0899-45-5344



AVCフタバ

03(253)7661



AVCフタバ電機株

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



FM-NEW 7

大特価

MB25015+MB27343+
MB26512+MB27502
現金特価 ¥108,000

注文No.001
標準定価合計 ¥182,200

初回	2回目以降
¥5,540	¥5,300×23回
¥4,420	¥3,700×35回

今すぐ もよりの電話から

札幌 011-611-5104
仙台 0222-64-3704
新潟 0252-75-4175

名古屋 052-452-3271
大阪 06-311-3931
広島 082-295-6873
福岡 092-481-2494

FM77 AV

FM-77AV2(本体)
¥158,000
FM-TV151(モニター)
¥89,800
現金特価 ¥208,000

標準定価合計 ¥247,800

初回	2回目以降
¥9,420	¥7,100×35回
¥7,200	¥5,600×47回

Supermz

MZ-2521(本体)
¥198,000
MZ-1D22(モニター)
¥108,000
現金特価 ¥255,000

標準定価合計 ¥306,000

初回	2回目以降
¥11,700	¥8,700×35回
¥7,200	¥6,900×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkII FR/30

PC-8801mkII FR/30(本体)
¥178,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800
現金特価 ¥223,000

標準定価合計 ¥277,800

初回	2回目以降
¥10,520	¥7,600×35回
¥7,900	¥6,000×47回

FM-77 L2

MB25255(本体)
¥193,000
MB27343(モニター)
¥67,800
現金特価 ¥185,000

標準定価合計 ¥260,800

初回	2回目以降
¥8,900	¥6,300×35回
¥5,500	¥5,000×47回

SHARP Model 31

CZ856C(本体)
¥178,000
CZ855D(モニター)
¥119,800
現金特価 ¥250,000

標準定価合計 ¥297,800

初回	2回目以降
¥9,000	¥8,600×35回
¥10,100	¥6,700×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkII MR

PC-8801mkII MR(本体)
¥238,000
PC-KD852(モニター)
¥99,800
現金特価 ¥278,000

標準定価合計 ¥337,800

初回	2回目以降
¥12,220	¥9,500×35回
¥8,900	¥7,500×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	現金特価	36回均等	48回均等
PC-8801mkII FR/30	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
PC-8801mkII MR	¥238,000	¥200,000	¥6,889	¥5,417
PC-8801mkII TR	¥288,000	¥243,000	¥8,370	¥6,581
PC-8801VF2	¥348,000	¥285,000	¥9,817	¥7,719
PC-8801VM2	¥415,000	¥338,000	¥11,642	¥9,154
富士通				
FM-NEW-7	¥99,800	¥78,000	¥2,687	¥2,113
FM77AV1	¥128,000	¥105,000	¥3,617	¥2,844
FM77AV2	¥158,000	¥130,000	¥4,478	¥3,521
FM-77L2	¥193,000	¥155,000	¥5,339	¥4,198
シャープ				
X1F M20	¥139,800	¥112,000	¥3,858	¥3,033
X1ターボM40	¥258,000	¥206,000	¥7,096	¥5,579
X1ターボII M31	¥178,000	¥150,000	¥5,167	¥4,063
スーパーMZ/M30	¥198,000	¥168,000	¥5,787	¥4,550

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-TV151	¥94,800	¥76,000	¥3,737	¥2,618
PC-TV351	¥129,800	¥103,000	¥5,064	¥3,548
PC-TV451	¥168,000	¥138,000	¥6,785	¥4,753
PC-KD852	¥99,800	¥78,000	¥3,835	¥2,687
富士通				
MB27343	¥67,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
シャープ				
CU-14A1	¥128,000	¥94,000	¥4,622	¥3,328
CU-14F1	¥64,800	¥47,000	¥2,311	¥1,619
CU-14H2	¥99,800	¥72,000	¥3,540	¥2,480
CU-14D1	¥108,000	¥78,000	¥3,835	¥2,687
SONY				
KX-14HD1	¥125,000	¥106,000	¥5,212	¥3,651
KV-14CP1	¥99,800	¥84,000	¥4,130	¥2,893
CPD-14CD1	¥79,800	¥68,000	¥3,343	¥2,342

プリンター

NEC	標準価格	現金特価	24回均等	36回均等
PC-PR101T	¥108,000	¥86,000	¥4,228	¥2,962
PC-PR406	¥99,800	¥81,000	¥3,983	¥2,790
PC-PR405	¥69,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998
エプソン				
SP-80 (ROMカートリッジ+ケーブル)	¥69,800	¥59,000	¥2,901	¥2,032
VP-130K	¥177,000	¥148,000	¥7,277	¥5,098
VP-80K	¥147,000	¥124,000	¥6,097	¥4,271
セイコー				
GP-500M/F (ケーブル付)	¥55,800	¥39,000	¥1,918	¥1,343
GP-800M/F (ケーブル付)	¥70,800	¥53,000	¥2,606	¥1,826
GP-700CZ/M (ケーブル付)	¥105,800	¥80,000	¥3,933	¥2,756
ブラザー				
M-1024P/X	¥128,000	¥107,000	¥5,261	¥3,686
スター				
TR-24	¥68,800	¥58,000	¥2,852	¥1,998

ワードプロセッサ

富士通 OASYS Lite K

標準定価合計 ¥79,800

現金特価 ¥67,000

初回	2回目以降
¥7,270	¥6,100×11回
¥5,460	¥3,200×23回

RICOH 日本語パーソナルワープロ MyRIPOORT 15

標準定価合計 ¥99,800

現金特価 ¥79,000

初回	2回目以降
¥7,390	¥7,300×11回
¥5,820	¥3,800×23回

SHARP WD-55

標準定価合計 ¥69,800

現金特価 ¥57,000

初回	2回目以降
¥6,070	¥5,200×11回
¥2,860	¥2,800×23回

CASIO HW-700

標準定価合計 ¥69,800

現金特価 ¥58,000

初回	2回目以降
¥6,080	¥5,300×11回
¥4,040	¥2,800×23回

canon ワードボイ PW-20

標準定価合計 ¥49,800

現金特価 ¥40,000

初回	2回目以降
¥3,700	¥3,700×11回
¥	¥ × 回

NEC PWP-30 文豪Mini3

標準定価合計 ¥79,800

現金特価 ¥67,000

初回	2回目以降
¥7,270	¥6,100×11回
¥5,460	¥3,200×23回

MSX・MSX2

ヤマハ	標準価格	現金特価	12回均等	24回均等
YIS50311	¥59,800	¥51,000	¥4,718	¥2,508
YIS604/128(MSX2)	¥99,800	¥84,000	¥7,770	¥4,130
ユニオン				
HB-F5	¥84,800	¥72,000	¥6,660	¥3,540
HB-F500	¥128,000	¥108,000	¥9,990	¥5,310
東芝				
HX-21	¥79,800	¥65,000	¥6,013	¥3,196
HX-23(MSX2)	¥99,800	¥83,000	¥7,678	¥4,081
キャノン				
V-25(MSX2)	¥69,800	¥57,000	¥5,273	¥2,803
V-30F(MSX2)	¥138,000	¥114,000	¥10,545	¥5,605
ナショナル				
FS-1300	¥39,800	¥32,000	¥2,960	¥1,573
FS-4000	¥106,000	¥85,000	¥7,863	¥4,179
FS-5500F2	¥228,000	¥183,000	¥16,928	¥8,998

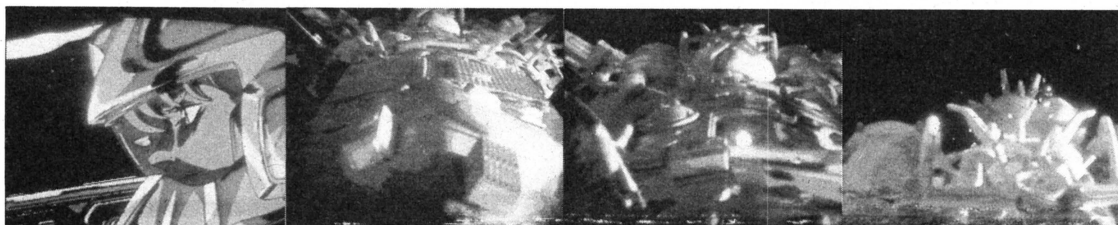
頭金なし 手軽な電話クレジット	クレジット 保証なし。但し満20才以上の学生の方。	納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合は、少々納期が遅れる場合もありますのでご了承下さい。
製品先取り お支払いは初・2ヶ月後から。	低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3-48回。ボーナス併用も可。	完全保証 すべてメーカー保証書付。アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。	全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。別途料金。	18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。

●セットの組合せは自由／広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

●セットの組合せは自由／広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

コンピュータ映像家養成

4月生(第10期生)好評受付中!



SFX 技法がいっぱい。



映像技術とアニメーション技術の原点を知りつくした国際アニメーション研究所の研究開発グループが、映像技術、コンピュータ映像技術、ビデオ映像技術、アニメーション技術を総合して新時代のエリート映像技術者を育成するのが目的です。

尚、同研究開発グループは世界初のデジタルアニメーション開発に成功しています。どうぞ皆様も、特撮技法の総べてを学べるコンピュータ映像科で学んでみませんか。



国際アニメーション研究所
所長 杉本博道

アニメーション専科	コンピュータ映像科	アニメ仕上げチーフ養成科	TVアニメーション科
アニメーション美術科	キャラクターデザイン科	漫画・劇画プロ養成科	入学期4月 <small>新聞奨学生制度者</small>



本格プロ養成校

国際アニメーション研究所
INTERNATIONAL ANIMATION INSTITUTE

案内書▶年齢・志望科を記入し、切手240円を同封のうえ右記へ・事務局/〒150東京都渋谷区広尾5-4-14 ☎(03)449-9481(代)
■広尾校 ☎03(447)1301(代)/広尾研修センター(広尾校4F) ☎03(446)8136 ■目黒校 ☎03(954)4298(代)/目黒研修センター(目黒校1F) ☎03(952)4828
■電話によるお問い合わせは——企画会議室 ☎03(499)0471(代)

速報!!

5,000人 うれしい悲鳴です。飛鳥電子

当社広告を御覧頂まして誠に有難うございました。
おかげさまで特別会員数も5,000人を突破いたしました。
この度飛鳥電子では、会員業務の確保の為広告を一時的に終了させて頂ます。

通信販売は下記どうり営業致しておりますのでどうぞ御利用くださいませ。

ハードウェアの 販売方法	1 商品を定価にてご購入頂 いた場合定価の25%のソ フトをサービス	2 商品を10%引きにてご購入 頂いた場合購入金額の 15%のソフトをサービス	3 商品を特価のみ（ソフト サービスなし）でご購入頂 いた場合定価の20%引き
例 PC8801MKIIMR PCTV351 定価¥367,800	1の方法でご購入の場合 お客様のお支払 ¥367,800 ソフトサービス ¥ 92,000	2の方法でご購入の場合 お客様のお支払 ¥331,000 ソフトサービス ¥ 49,500	3の方法でご購入の場合 お客様のお支払 ¥294,000

注 ソフトサービスとは飛鳥電子にてハードウェアをご購入の場合、ソフトサービス分のソフトが飛鳥電子より無料にてもらえるシステムです。

ソフトウ ェアの 通信販売

1 会員でない方

一率10%引き送料は1回に付き500円
但し2万円以上は無料

2 会員の方

割り引き率は商品によって異なります。
詳しくは会報を御覧ください。

ご 注 意

- 全商品、新品保証書付きです。トラブルが生じた場合は、お近くのメーカーサービスステーション又は飛鳥電子にてサポートします。
- フレッシットは頭金なしでもOK、お支払は1回から60回まで可能です。もちろんボーナスも併用できます。
- 未成年者、学生の方のフレッシットの申し込みは、お手数ですが、保護者の方を申し込み人にて下さい。
- 一括払いの場合は、TELにてお受けしております。
- ご送金先は、三菱銀行 上大岡支店 普通預金 4526394 又は、郵便振替口座 横浜 8-30570になります。
- くわしくは、TEL又は、はがきでお問い合わせ下さい。

飛鳥電子の会員になろう

(広告は一時終了致しますが会員募集はしておりますので御申し込みください。)

- 1 入会金 400円 (郵便小為替、切手)カード発行コンピューター登録手数料。
- 2 年会費 無料 (会費等は一切いただきません)
- 3 住所、氏名、年齢、職業、使用機種名を書いたメモを書く。
- 4 封筒に御自分の住所氏名を書き60円切手をはる。(返信用封筒です。)
- 5 違う封筒に1、3、4、を入れて飛鳥電子までお送りください。
- 6 約1週間で会員カードがとどきます。

飛鳥電子の会員の特典

- (1)ソフトウェアの割引販売 新品ソフト15%~25%引き
- (2)ハードウェア、周辺機器の割引販売
新品、保証付き製品10%~30%引き
- (3)新製品情報、会報の発行
- (4)AV、ワープロ等特別販売
- (5)各種ソフトのご相談 (無料)
- (6)ソフトウェアの委託販売 お手持ちで使わないソフトを
売リませんか!但し、コピー等は扱いません。製品のみ
- (7)ハードウェアの登録式仲介 お手持ちのコンピューター
を使いながらグレードUPしませんか?飛鳥電子が仲介
します。売れましたらご連絡致しますのでコンピューター
を使いながら待つだけです。
※他に会員間の簡易BBSなども用意する予定です。

会員の皆様へ この度飛鳥電子にて会員業務の大幅拡大をいたします。会員の方の企画をお待ちしておりますのでご要望などございましたらどんなことでも結構ですので飛鳥電子内AMC企画係までお送り下さい。採用分につきましては薄謝進呈。

特別 会 員 の 成 り 方



会員の方で住所変更されてい
る方は大至急ご連絡下さい。
届ない郵便物が多くなってい
ます。

お申込み・お問合せは

☎045(316)1357(代)



株式会社 飛鳥電子

〒221 横浜市神奈川区台町11-21 (ダイヤパレス台町401号)
営業時間:AM9:00~PM7:00 定休日:日曜、祝日、第2、3土曜日

20万台の実績を誇る SPITAL-JOY-STICK

JOY-88SR

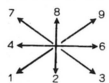
《NEC・PC-8801MK-II SR》《PC-8801MK-II》
《PC-8001MK-II SR》

¥9,600

8方向JOY-STICK

新機構

●8方向: 1、2、3、4、6、7、8、9



●X、Z、SPACE、RETURNの切換えができます。

●4方向にも使えます。

センターリング方式で操作性も抜群!

77本体のキーボード用コネクタにさしこむだけで、だいたいの市販ソフトがすぐ動作します。

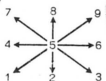
耐久性抜群の本格設計

ゲームに合わせてスイッチが回転!

JOY-7SA

《富士通FM-7/NEW-7》

¥9,800



新機構 スイッチが回転!

FM-7/NEW-7

オートストップ システム 8方向JOY-STICK

●8方向: 1、2、3、4、6、7、8、9 ●オートストップ装置。5番キーに対応(センターにもどすとキャラクターが自動停止します。) ●スイッチはBREAK→Z、SPACE→Xの切換えができます。

新機構

JOY-77SA

《富士通FM-77》

¥11,000

オートストップ システム 8方向JOY-STICK

●8方向: 1、2、3、4、6、7、8、9 ●オートストップ装置。5番キーに対応(センターにもどすとキャラクターが自動停止します。) ●スイッチはBREAK→SPACE→Z/X、RETURNの切換えができます。●接続はキーボード用コネクタに差し込むだけ。

使いやすい!! 丈夫!!

トリガーIIが付いて新登場 JOY-6MG

《適応コンピュータ》 各社MSX

PC-6000シリーズ、X-1シリーズ、バンピア7、ATARIタイプ、etc.....、その他(D型9Pコネクタ)ジョイスティックの使えるコンピュータに適合します。(APP LE IIeを除く)

◎このジョイスティックは当社のオリジナルの構造です。実用新案申請済ですので、無断で製造販売にはご注意ください。

¥4,300



ゲームのアイーリングに合わせてスイッチが回転

①スイッチ部分を親指で上にあげる。②前にスライドさせる。③スイッチを好きな方向に、回転させる。④奥にスライドさせる。⑤下に押す。

JOY-801 MK-II

JOY-602 X

ファミリーキング

任天堂

ファミリーコンピュータ専用

1人用(Type-I) ¥3,980

2人用(Type-II) ¥3,800

注意

このジョイスティックは下記のゲームでは使用できませんのでご注意ください

ピンボール・ゴルフ・四人麻雀(以上任天堂) ナッツ&ミルク・ロードランナー・チャンピオンシップロードランナー・パンダリングベイ(以上パナソニック) けっさく南極大冒険(コナミ)

この製品は任天堂の許諾に基づき製造、販売しています。



《NEC・PC-8001MK II》
《NEC・PC-8001MK IISR》

¥8,500



《各社MSX》トリガーI・II両用

●NEC・PC-6000シリーズ
●シャープ・X1シリーズ
●東芝・バンピア7
●ATARIタイプ

¥5,950

少部 操縦桿
でやつけれ
コクピットハンデスライク



Macro
technica

SPITAL 産業株式会社

〒101 東京都千代田区外神田1-16-1

☎ (03) 251-2918 代

SPITAL SANGYO CO., LTD

1-16-1 SOTOKANDA, CHIYODA-KU,

TOKYO, JAPAN.101

マクロテクニカ製品のお問合せ、または入手困難な方は当社までご連絡下さい。

■関東電子株 ☎03(257)6221

■角田無線電機電子販売課 ☎03(255)2681

■本田通商株 ☎03(253)6465

■株ニデコ ☎03(253)0761

■OAアプリケーションズ株 ☎052(852)4600

■株サポート ☎06(633)3386

■デービーソフト株 ☎011(251)7462

アドベンチャーヒントお答え集

君のPCやFMそれにMZ元気がいい。きっとアドベンチャーでこまってるね。だってとってもむづかしいんだものね。ゲーム・エイドのお答え集ならいっばつ。だって魔法は得意なもの。人気のアドベンチャーを解析して作ったヒント・お答え集で君の行き詰まったゲームにすべてお答え。申し込み方法は、料金と送料とほしいものの品名をはっきりと書いて、現金書留か、郵便局で定額小為替(ていかく こがわせ)を買って封筒に簡易書留(かんい かしどめ)かまたは、郵便振替でお申込み下さい。こちらに着きだしております

今すぐ発送できるもの

サラダの国のトマト姫……700円	トランシルバニア……800円
デゼニランド……700円	ブラックプールの剣……800円
タイムシークレット……500円	ユリシース……800円
タイムトンネル……700円	シャードウッドフォレスト……800円
惑星メフィウス……700円	アドベンチャーランド……700円
暗黒星雲……700円	パイレーツアドベンチャー……700円
ポートピア連続殺人事件……500円	ダーククリスタル……1000円
ザース……700円	ミッションインポッシブル……700円
ロータシンドローム(PC8801用)……700円	ブードーキャッスル……700円
暗黒城……700円	カプールのスパイ……700円
ウイングマン……700円	ストレンジオデッセイ……700円
アゲイン……700円	クエスト……1200円
◎エルドラド伝奇……800円	タイムゾーン……1800円
サザンクロス……700円	◎ファンハウスミステリー……800円
機動戦士ガンダムⅠ……500円	魔女モヘカの館……500円
機動戦士ガンダムⅡ……500円	Gメン記憶を捜せ……500円
ドリームランド(PC98・98用 FM77用)……700円	手掛を捜せ……500円
ミッションアステロイド……700円	ザ・スターレストーリー……500円
克蘭ストンマナー……700円	南太平洋アドベンチャー……700円
忍者屋敷……500円	◎ゴルゴ13狼の巣……700円
ウィザード & プリンセス……800円	名探偵登場……500円

ワンダーハウス(タスクフォース)(PC88用)……500円	白伝説……700円
スターライトアドベンチャーⅠ……500円	カムイの剣……800円
◎ミステリーハウスウォーリー……500円	はーりいふ、おっくす……700円
デモンズリング……800円	ゴジラ……500円
アステカ……800円	◎ニューゴジラ……800円
ザ・ナイトオヴ ワンダーランド……700円	◎四次元少女リディア……700円
鍵穴殺人事件……700円	◎探検隊バート2……800円
ザ・バームス……700円	◎新竹取物語……800円
ザ・ファウウェイ……700円	アリス(PSK)……800円
アビス(ディスク版)……700円	ドンファン……700円
地獄の練習問題……800円	ナナコSOS……700円
オのミステリーアドベンチャー……700円	◎フェアリースレジデンス……800円
シロアケのジャングルアドベンチャー……800円	◎慶子ちゃんの秘密……700円
ザ・ナイトオブ ワンダーランド……700円	◎テラ4001……700円
ミステリーハウスⅠ……700円	◎軽井沢誘拐案内……700円
黄金の墓……700円	◎天使たちの午後……800円
◎ZODIAC……700円	◎聖なる剣……500円
ジャグラーストーン……700円	◎ザ・カウント……700円
英雄伝説サガ(PC88用)……1000円	◎リングクエスト……900円
オホーツクに消ゆ……800円	◎イエローレモン……700円
◎WILL(ディストラップ2)……700円	◎ムー大陸の謎……700円
◎道化師殺人事件……800円	◎クリティカルマス……800円
◎ABYSS 2……700円	◎ファイナルローター……700円
◎ローター 2……700円	◎東京ナンバーストリート(22人分)……700円
	◎マスカレード……800円

この外にもまだまだあるけど詳しくは資料をゲーム・エイドまで請求してね。
ゲーム・エイドはテキスト版以外のアドベンチャーは何でも出すからお楽しみに。

間もなく発送できるもの

白バラ連続殺人事件……700円	異次元からの脱出……500円
テューバアビス……500円	

ゲーム・エイド

TEL 03・205・4862

*ゲーム・エイドのヒントお答え集についてのお問い合わせは、直接ゲーム・エイドをお願いします。
発売元へのお問い合わせはご遠慮ください。

〒160 東京都新宿区高田馬場1-24-4 ヴェルデ・スワ104号 ゲーム・エイド



送料 ヒント集は切手60円 3冊まで60円、3冊毎に60円増し

安く申込める、郵便振替
郵便振替口座 東京 8-162846

ロール・プレイング・ゲーム ヒントお答え地図集

おまかせしました。人気ロールプレイングゲームのヒント集の新発売。マップを中心にしたお答え集。

— 今すぐ発送できるもの —	アリババ……700円
ファンタジアン……1,000円	オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか……700円
ハイドライド……1,000円	ウルティマⅡ……800円
ブラック オニクス……1,000円	コスミック ソルジャー……700円
夢幻の心臓……1,000円	アマゾン学術探検……800円
リザード……800円	スクリーマー……700円
上海……700円	— 間もなく発送できるもの —
サイキック シティ……700円	トリートン……700円
AXIOM(アクシオム)……700円	アークスロード……700円

あとからまだまだ出ます。お楽しみにね。

お申し込み方法

- 現金書留か定額小為替でお申込みの場合
お名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をしっかりと書いて、料金と送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をあわせて送して下さい。
- 郵便振替(安く申込める)の場合
口座名 ゲーム・エイド
口座番号 東京 8-162846
住所 〒160 新宿区高田馬場1-24-4
ヴェルデスワ104号
※振替用紙の裏の通信欄にお名前、住所、TEL、年令、お持ちのパソコン機種、ほしいヒント集の名前をはっきりと書いて送料60円(3冊まで60円、3冊毎に60円増)をたして送して下さい。
用紙は郵便局にあります。
- 資料請求はかならず、お名前、住所、年令、お持ちのパソコン名を書いて切手120円分同封してゲーム・エイドまで。

今月はMacintoshとAppleの番外へんだよ

その1 Mac {明けよ！}でおめでと！

○Mac用スプラインドライバー…………… ¥ 2,000

「Macを明けられましたらおめでとう」の特殊ドライバー。何はなかつともいっつから!!

○512K Kit①…………… ¥ 19,800

こいつを喰えばMacが太るMemory Expansion Kit。腕に自信のある方にのみおすすめします(256K DRAM別)

○MacMegabyte…………… 近日入荷

何とMacが1Mバイトになってしまうのです。メモリーはもちろんリニアアドレス。700KのRAMDISKもOK! だいなまっくの上を歩きます。

その2 二宮金次郎と読んだかな?

直輸入BOOKS

APPLE

PROGRAMMING THE APPLE II IN ASSEMBLY LANGUAGE	¥ 5,200
MASTERING APPLE WORKS	¥ 4,500
ADVANCED 6502 PROGRAMMING	¥ 2,100
I SPEAK BASIC TO MY APPLE	¥ 3,280
PROGRAMMING THE 6502	¥ 4,800
UNDERSTANDING THE APPLE II	¥ 8,500
UNDERSTANDING THE APPLE IIe	¥ 8,500
APPLE SOFTWARE 1985	¥ 8,000
COMPUTER'S APPLE SPECIAL	¥ 2,000
BENEATH APPLE DOS	¥ 5,980
BENEATH APPLE PRODOS	¥ 5,980
SUPPLEMENT TO BENEATH APPLE PRODOS	¥ 8,000
PRACTICAL APPLE WORKS	¥ 5,500
EXPLORER'S GUIDE TO LOGO FOR THE APPLE	¥ 3,800
EXPLORER'S GUIDE TO APPLE LOGO	¥ 3,800
ARON'S APPLE A FAMILY GUIDE TO USING THE APPLE IIe	¥ 5,100
I SPEAK PASCAL TO MY APPLE	¥ 5,000
APPLE BUILDING BLOCKS	¥ 4,000
DISCOVERING BASIC WITH WOZZY	¥ 3,000
THE APPLE PLAYGROUND	¥ 3,000
APPLE IN WONDERLAND	¥ 3,000
STIMULATING SIMULATIONS FOR THE APPLE	¥ 2,880
BASIC APPLE BASIC	¥ 5,000
APPLE ACCESS	¥ 6,800
THE APPLE COMPUTER WORKOUT	¥ 1,500
APPLE COMPUTER SOFTWARE 1983	¥ 7,500
APPLE LOGO PROGRAMMING PRIMER	¥ 7,800
APPLE II USER'S GUIDE	¥ 6,890
BANK STREET WRITING WITH YOUR APPLE	¥ 3,300
ANIMATION MAGIC WITH YOUR APPLE IIe AND IIe	¥ 6,120
APPLE FUN AND GAMES	¥ 5,350
THE OSBORN McGRAW-HILL GUIDE TO YOUR APPLE II	¥ 6,890
THE APPLE PROGRAM FACTORY	¥ 4,580
POLISHING YOUR APPLE VOL. 2	¥ 1,580
ASSEMBLY LANGUAGE PROGRAMMING FOR THE APPLE II	¥ 6,500
APPLE SUEY ISN'T HARD	¥ 7,800
APPLE BACKPACK	¥ 6,880
APPLE FORTRAN	¥ 7,800

Macintosh

MACINTOSH FOR COLLEGE STUDENTS	¥ 4,200
THE COMPLETE MACINTOSH SOURCEBOOK	¥ 7,500
ONE FLEW OVER THE QUICK DRAW'S NEST	¥ 7,500
MAC BOOK	¥ 5,000
THE MACINTOSH BASIC HANDBOOK	¥ 6,800
MAC WORLD	¥ 2,000
MAC TUTOR	¥ 1,500 ¥ 1,800
THE MACINTOSH BUYER'S GUIDE	¥ 2,000
A+	¥ 1,500
A+ 1986 BUYERS GUIDE	¥ 2,700
THE APPLE MACINTOSH BOOK	¥ 5,980
USING MACINTOSH BASIC	¥ 6,980
USING MACWRITE AND MACPAINT	¥ 4,580
MACINTOSH USER'S GUIDE	¥ 5,420

国内出版社

APPLE 110 番	¥ 1,800
BOOK FOR PEOPLE WHO LOVES APPLE. APPLE FARM	¥ 3,500
はじめてのあつぷる	¥ 1,500
アップル操縦方入門	¥ 2,600
はじめてのアップル・ロゴ	¥ 1,500
マッキントッシュマックライト / マックペイント	¥ 2,300
APPLE DOS入門	¥ 1,300
APPLE II プログラミングハンドブック	¥ 3,200
アップルII インターフェース	¥ 1,800
MACINTOSH	¥ 2,000
APPLE マガジン	¥ 1,000

その3 寒い冬にもアツくおれ! ソフト

○Wizardry…………… 未 定

あのウィザードリーがMacintosh版で登場! 国産機用はどうだったかな? アオキーさんがんばって!?

○Ultima III…………… ¥ 18,000

ウルティマだって負けてはいられませんよ。フル・マウスサポートの強力版!

○The-Double-Click Calculator Construction Set ¥28,000

お好みの電卓が自由に作れます。キー配置、ディスプレイ等もお好みのまま、しかもMacro定義キーの採用により、任意の計算式用キーまで作れてしまうキレモノです。

○MacDraft…………… ¥ 65,000

MacDrawがオモチャに見える、強力Drawingソフト。図形の任意角度回転や拡大・縮小も自由自在!! オートサイジングによる寸法線記入もOKです。

○Mac C & Mac C Toolkit…………… ¥ 120,000

最新バージョン4.0A、Linkerも新しく高速になりました。

○Accessory Pack # I…………… ¥ 12,000

窓の外をのぞきたい方へ。MacPaintのウィンドウサイズを越えたCut & PasteやRotateも可能。他、Paint用ユーティリティも入っています。

○Microsoft Excel…………… ¥ 115,000

スプレッドシートの究極版! データベース機能も付いている。和文マニュアル付!

○Porta APL…………… ¥ 75,000

ついにAPL言語も登場! マイコンはやっぱりMacですね!!

○Rascal…………… ¥ 33,000

あらいぐまじゃないよReal-time Pascalだよ。ついにマルチタスク可能なランゲージも出たんですね。「……」。

ALCAZAR

アルカザール

※このゲームは夜、一人でやるというそうおもしろく楽しめます。

本格的 **3S** ゲーム

S=ストーリー

S=サスペンス

これがアクション・ロールプレイング!

S=スピード

部屋の明りを消して、TVのボリュームを上げて、
手にはオモチャの拳銃を持つ。
かっこうはできるだけヨレヨレにして、
ちょっと疲れた雰囲気を出すといい。

ゲーム開始後3分、キミは背中に冷たい汗をかき、
恐怖に震えながらも、はげしい興奮につつまれて、
アルカザールのとりこになっているだろう。



ふーいお城がいっぱい

中世、騎士の時代。ヨーロッパに妖怪や怪物がいて、奇跡とたくさんのお宝があった時代。

そんな時代に、たくさんのお城がつくられたんだって。

だけど、その多くは戦いで壊れたり、のろいで人が住めなくなっ
て見捨てられ、今ではその場所すらわからない。

伝説では、その、人に知られないお城にこそ、無限のパワーを身につける秘密や、山のようにたくさんの宝物がかくされているという。

と、すれば、手掛かりさえあったら、キミだってそのお城を探してみたいと思うだろう?

そんな「失われた城」ばかり23

も集っている、不思議な空間の地図が発見されたんだって。そして、その中に最大のナゾを秘めた「アルカザール城」があるんだって。

いままで、誰も見ることでさえできなかった伝説の「アルカザール」王位の部屋。

はたして、キミはその王位の座につくことができるだろうか?



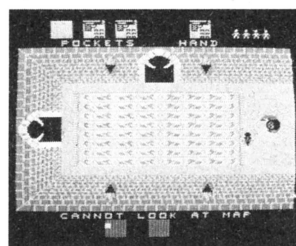
魔人



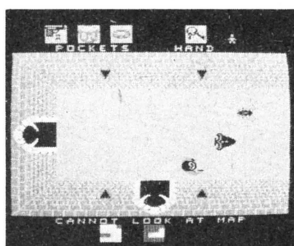
緑のつぼ



グリフィン



巨大バエはピストリ!発でOK。魔法のじゅうたんは、踏まないようへりを歩く



オイルミーバが出た! しつこく追いかけてくるから、徹底的に逃げよう



ひろがるMSXなま100万台



PONYCA

MSX ROMカートリッジ

RAM8K以上で動作します。

R48X5513 ¥4,800

■ゲーム/ロールプレイング・アドベンチャー型

■解説書付

©Activision, Inc.



危険がいっぱい

普通規模のお城が、全部で22。そのどれもが、中世からの妖怪や、いつの間にか住みついたバケモノでいっぱい、ナゾに満ちたオバケ屋敷。ヘタに踏みこんだら、すぐに命を落しかねないのだ。

しかし、よく研究してみると、ある一定のパターンがあることに気付く。

つまり、まず、アルカザール以外のお城は2階建てになっていて、(アルカザールは3階建て)その色ごとに現れる怪物が決まっているらしいんだ。

たとえば黒い城には、トラ、巨大バエ、オイルミーバ(ゲイラ・カイトみたない形の化け物)なんかがいる。

青い城は毒グモ、火を吹く犬といった感じのグリフィン、トラ、巨大バエなど。

赤い城が、魔人、グリフィン、毒グモ、トラ、巨大バエなど。

紫というかピンクの城が、オイ

ルミーバ、牢番、毒グモ、巨大バエなど。

どれもが凶暴で、少しの猶予もくれずに、みさかいなく襲いかかってくる。

そのうえ、それぞれのお城には、通路のどこか、または部屋ごと一部が落とし穴になっている。ヘタに踏みこめば、奈落の底へまっさかさま。おお、こわ。

また、魔法のじゅうたんというのもあって、手にすることはできないけれど、一歩でも足をのせたら最後、どこに連れていかれるかわからない。いきなり化け物の前に連れていかれることもあるんだ。

それぞれ、ぶきみな音や警告があったあとに現れる。

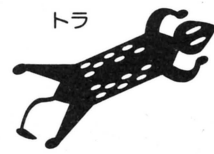
この、音による化け物の出現予告、いままでなかったから、それだけでビクビクして、よけい怖いなあって思ってしまう。こりゃスゴイ!



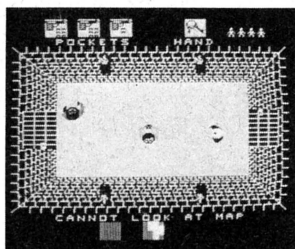
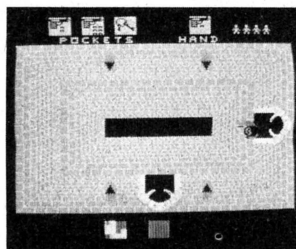
オイルミーバ



牢番



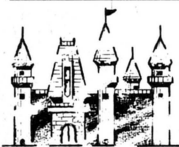
トラ



これが落し穴だ。灯の警告があったら、隣の部屋には1歩入るだけにしようね

カギを手持していれば、牢はあけられる。けど、牢番は強いゾー

危 険	警 告	対 処
魔人 グリフィン オイルミーバ 牢番 トラ 毒グモ 巨大バエ 落し穴	緑のつぼ うなり声 油の跡 カギの金属音 足跡 なし 羽音 壁の灯が黒っぽくなる	ピストル6発か？(アイテム)を投げる ピストル6発か？(アイテム)を投げる ピストル5発か？(アイテム)を投げる ピストル4発を撃ち込む ピストル3発を撃ち込む ピストル1発か？(アイテム)を投げる ピストル1発か？(アイテム)を投げる 移動に注意



落し物がいっぱい

キミが手にいれた地図と同じものを手に入れて、伝説にしたがって、かつて、数多くの探検家たちがアルカザールの王位の座にすわろうとしたんだって。

だけど、いまだに誰ひとり、それをやった者はいないらしい。

捕らわれの身となったり、食い殺されたり、事故死したり……

古城の中には、そんな探検家たちが残した、いろいろな物が落ちている。

これらアイテムは、ときにキミが持っているピストルなんかより、



カギ

ある化け物をたおすと、手に入る。もちろん鉄格子の扉を開けるのに使うんだよ。



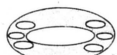
ロープ

これを持っていれば、こわれた橋を渡ることができる。どれかのお城の中においてあるゾ。



ピストル

レベル1では、スタート時に3丁もっている。それぞれ6発だ。ただし、前に来た探検家が落ちていったピストルが、お城のどこかにあるから、ひろって使おう。一番簡単で、効果的な武器だ。



リング

お城とお城を結ぶ道の途中にある、魔法のじゅうたんに乗ることができる。これがあれば、アルカザール城へ近道していけるヨ。



油

Oilって書いてある容器に入っている。なにに効くかな？



漂白剤

持っているだけじゃ役に立たないけど……



水

水といえはH₂O。これも効果は不明。



捕らわれた探検家助け出せば、プレイヤーがひとり増える。



生肉

レベル3から登場。これを化け物に投げつけると、巨大バエ以外は10秒間動けなくなる。



いかだ

これもレベル3から登場。RAFTって書いてある。これを持っていると……



王座のイス

敵に追いつかれていない時にすわれば、画面が輝いてゲーム終了。



冒険がいっぱい

このゲーム、とにかくスリルに満ちている。いつ化け物が襲ってくるかわからないから、もうハラハラ、ドキドキっぱなし！

そして、落ちているものが何に使えるかわからないし、第一、お城の中がどうなっているのか、さっぱりわからない。つまり、ストーリー性も充分なのだ。

その上、探検家のキミの動きにあわせて、画面が瞬間的に入れ換わるし、牢番やグリフィンなどの化け物が、すばやく動きで襲ってくる。スピード感もバツリってわけ。

で、この3Sゲームの攻略法だけど、前にも書いけように、データ取りから始めるという。

どのアイテムがどの化け物に有効か、どのお城には何が隠されているか、とどんどんメモしちゃおう。このデータを作るときは、いくらやられようが、いくらやりなおしをしようが、気にすることはない。

さて、本番になったら、まず気をつけなければならないことは、移動してとなりの場所に入るとき、一歩だけにしておくということだ。

そうすれば、警告を見落したり、聞きのがしたりしても、すぐやられないですむよ。落し穴だって、ヘリでどうにか落ちずにすむ。化け物が襲ってきても、紙一重で逃げられるってわけ。

それから、化け物がいるとはっ

きりわかった部屋には、入口からピストルを撃ち込んでしまおう。何発か撃ち込んで、バキューンという音がしたらやつつけてしまったということだから、安心してその部屋に入ろう！

そうそう、ピストルはスペースキーと[1]キーを、同時にタイミングよく押すのがコツね。

ピストルをうまく使うようにすれば、1発だけで効果のあるアイテムがわからなくても、王位の座にはつけるはずだ。

また、グリフィンや魔人などは、階段を登ってでも追いかけてくる。こんなときは、徹底的に逃げまわることができる。根気よく逃げまわれば、きっとあきらめてしまうから、希望だけは捨てないで！

お城の外までは追ってこないから、最後の手段として、いったん外へ出るという手も使えるよ。

もし、レベル4のブロ級でアルカザール城を征服できれば、ライセンスカードを送ってくれるそうなので、王位の部屋を写真に撮って、

株式会社PONYCA企画部「アルカザールライセンスカード」係へ送ろう。

ところで、これ、ここだけの話だけど、ゲームの最初に全体の地図が出るでしょ。このとき、それぞれのお城の配置が気に入らなかつたら、STOPキーを押すと、違う配置でスタートできるのだ。ナイショだよ。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がボニカの顔です。



株式会社ポニー

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL 03-265-8241

札幌支店 ☎011-511-5151

仙台支店 ☎0222-61-1741

東京支店 ☎03-265-8241

名古屋支店 ☎052-322-4001

大阪支店 ☎06-541-1601

広島支店 ☎082-243-2915

福岡支店 ☎092-751-9631

ニッポン ☎03-667-3741

今月の新刊&好評既刊

新刊

ウィザードリィ・モンstersマニュアル

定価780円

サーテック社の協力のもと、Wizardryに登場するすべてのモンsterをデータ化。各モンsterごとに守りの堅さ、攻撃力、その他特有のエピソードなどを紹介しました。Wizardryを有利に戦うためには、これらのデータは欠かせません。さらに本書では、全モンsterをリアルなイラストで図解。ゲームを進める上で、イメージがいつそう広がります。日本では馴染みのない欧米のモンsterについて詳しく解説した本書は、Wizardry以外のファンタジーゲーム、ファンタジー小説ファンにとっても必見の一冊といえるでしょう。

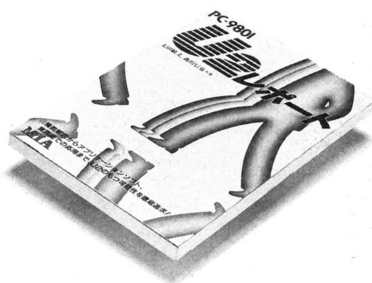


PC-9801U2レポート

太田敏文・森田信也 共著 A5判・定価1,200円(送料250円)

プライベートマシンとしての確かな手応え。PC-9800シリーズソフトウェア資産を継承しながらも、小型なU2。コストパフォーマンスも良く、16ビット機の『個人の時代』への強力な推進役となっている。この魅力あふれるコンパクトなマシンを、ハードとソフト面から実用本位で詳しく解説!

内容：ハードウェア概観／向上した機能／新しい拡張性／ソフトウェア概観／N88-BASIC／MS-DOS／アプリケーション



海外データベースを操る法

市川昌浩著 四六判・定価980円(送料250円)

ビジネスでもゲームでもない、パソコンの新しい使い方「テレコンピューティング」が、いま、大きなブームになっています。本書では、このテレコンピューティングの利用の仕方や楽しさを、アメリカの「ザ・ソース」を中心にして紹介しました。「ザ・ソース」のアメリカでの使われ方に始まり「ザ・ソース」への入会の方法や実際のアクセスの方法を具体的に解説。また、「コンピュサーブ」や、日本の「コムコム」なども紹介します。



MSX書籍フェスティバルのお知らせ

期間中、(株)エム・アイ・エー及び(株)アスキー発行のMSX関連書籍をお買い上げいただくと、MSX用ジョイスティック、MSX用ゲームソフトなど豪華商品が、抽選で合計1625名様に当たります。応募方法をご確認の上、ふるってご応募下さい。

MSX書籍フェスティバル対象書籍

(株)エム・アイ・エー刊

MSX BASICゲーム集①、②、③

MSX マシン語入門(基礎編)、(応用編)、(実践編)

MSX 快速マシン語ゲーム集

MSX 挑戦 / 実用ソフト

(株)アスキー刊

MSXポケットバンクシリーズNo1~No16

ウーくんのソフト屋さんSPECIAL

応募方法

期間：昭和61年2月28日〆切(当日消印有効)

発表：月刊MSXマガジン・月刊ログイン5月号誌上

応募：フェスティバルの対象書籍には、MSX書籍フェスティバルの帯が付けてあります。その帯に付いている応募券を官製ハガキに貼付し、住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、下記応募先までお送り下さい。その際、御希望のアスキー製MSXゲームソフト名を必ず記入して下さい。

応募先：〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
(株)アスキー内

MSX書籍フェスティバル・プレゼント係

■詳しい商品内容等をお知りになりたい方は、お手数ですが、月刊MSXマガジン2月号の弊社広告ページをご覧ください。

お求めは最寄りのマイコン・ショップ、書店へ。または郵送料を添えて下記へお申し込みください。

〒150 東京都渋谷区渋谷2-9-1 青山田中ビル ☎(03)486-4500 (株)エム・アイ・エー

ファミコン・ホットライン開設
何んでもお問合せ下さい。

東京 03-253-9596
秋葉原 03-258-3155
大阪 06-647-0572

中古ソフト4本と新作ソフト 1本交換シマース!

ファミコンクラブが中古買売開始!!

ファミコン仲間
全員集合

クラブのルートで
誰れよりも早く
新作を手に入れよう



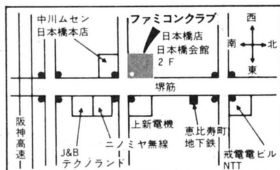
○大阪のファミコンクラブの皆様へ!!
ファミコンクラブ大阪日本橋誕生!

11月23日 OPEN

大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号日本橋会館ビル2F
J&P 8 番館前

大阪 大阪に近い人はこちらへかけてね

06-647-0572



新作発売予定

品名	発売予定日	定価	会員価格
① 1942	12/5	¥4,900	¥4,400
② ルナボール	"	¥4,900	¥4,400
③ カラテカ	"	¥4,900	¥4,400
④ ヴォルガード II	12/6	¥4,900	¥4,400
⑤ スペランカ	"	¥4,900	¥4,400
⑥ スターラスター	12/9	¥4,900	¥4,400
⑦ マクロス	12/12	¥4,500	¥4,100
⑧ ダウボーイ	"	¥5,300	¥4,700
⑨ 頭脳戦艦ガル	12/13	¥4,900	¥4,400
⑩ テグサー	12/14	¥5,500	¥4,900
⑪ ポコスカウオーズ	"	¥5,500	¥4,900
⑫ オバケのQ太郎	12/17	¥4,900	¥4,400
⑬ エグゼドエグゼス	12/18	¥5,200	¥4,600
⑭ ロットロット	"	¥5,200	¥4,600
⑮ ペンギン君ウォーズ	12/20	¥5,500	¥4,900
⑯ バイナリーランド	"	¥4,900	¥4,400
⑰ ボンバーマン	"	¥4,900	¥4,400
⑱ ゴジラ	12/下旬	¥4,900	¥4,400
⑲ ソンソン	"	¥4,900	¥4,400
⑳ ツインビー	1/1	¥4,900	¥4,400

友達に差をつけよう
ほかにもたくさん新作が出るよ!
会員になって情報をモノにしよう

☆小売価格および発売日は予定でございます。

予告なく変更になる場合がございますのでご了承ください。

どんどん新作が発売されます。

クラブで全部扱いますので

お問合せ下さい。

ファミコン・ホットライン開設
何んでもお問合せ下さい。

東京 03-253-9596

秋葉原 03-258-3155

大阪 06-647-0572

会員の特典

- ① 新品ソフトを会員価格(定価の1割引)で買えます。
- ② 中古ソフトも "
- ③ 新作ソフト発売予定のリスト及びファミコンの最新情報をお知らせします。

会員になる方法

- ① 左の会員申し込み書と入会金1,000を現金書留で送して下さい。
- ② 会員証に写真をつけたい人は2.5cm×3cmの写真と一緒に送して下さい。免許証のようにカッコいい会員証だよ!!

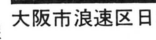
日本ファミコンクラブ
MEMBERS
CARD

NO.14525 60年11月 日発行

NAME

ADDRESS

会員募集中



中古ソフトと新品ソフトの交換のしかた

① 交換を希望する新作ソフトの価格によって送ってもらう中古ソフトの本数が変わります。

- 新作ソフトの定価が ¥4500 の場合中古4本送って下さい。
- " ¥4900 " 5本 "
- " ¥5500 " 6本 "

② 箱、説明書を必ずつけて下さい。ついていないものはそれぞれ1本追加になります。

③ 交換する中古ソフトは郵便小包で送って下さい。宅急便もOK。

④ 新作ソフトの場合、発売日後の発送になります。

(下の申し込み書に必要事項を記入し、中古ソフトと一緒に送って下さい。交換のしかたをよく読んで間違いのない様にお願いします。わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい。)

中古ファミリーコンピュータ
安く売るヨ!!

代引きシステム

東京 東京に近い人は
こちらにかけてね

03-253-9596

お正月 新作ソフトの申し込み方 大バーゲンセール中

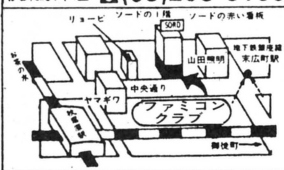
- ① 下の申し込み書に必要事項を記入し現金と一緒に現金書留で送って下さい。(わからなかったらお父さんかお母さんに聞いて下さい)
- ② 発売予定日より発売が少しおくれる場合があります、品物の到着がおくれる時がありますが必ずお送りしますのでお待ち下さい。

ファミコンクラブ受付風景



直接来店の場合、
秋葉原本店にきてね!!

秋葉原本店 ☎(03)258-3155



申し込み書 ①新作ソフト購入 ②中古ソフトと新品ソフトの交換

どちらかに○をつけて下さい。申し込み書に書ききれない場合は、別の紙に書いて送って下さい。

購入希望ソフト	①	②	③
交換希望ソフト	①	②	③
会員NO.	No.		
氏名 (ふりがなを) (つけて下さい。)			
住所	TEL		
年令			
入会申し込み書 (会員でない方のみ記入)			
氏名 (ふりがなを) (つけて下さい。)		年令	
住所	TEL		

注 会員NOの記入のない方は会員価格にならない場合がありますので会員の方は必ず会員NOを記入して下さい。

ファミコン・ホットライン開設 受付時間AM10時~PM8時

日本ファミコンクラブ TEL. 03-253-9596

〒101 東京都千代田区外神田3-5-4 末広町ハイム401 年中無休

大阪市浪速区日本橋5丁目12番9号日本橋会館ビル2F

TEL06-647-0572

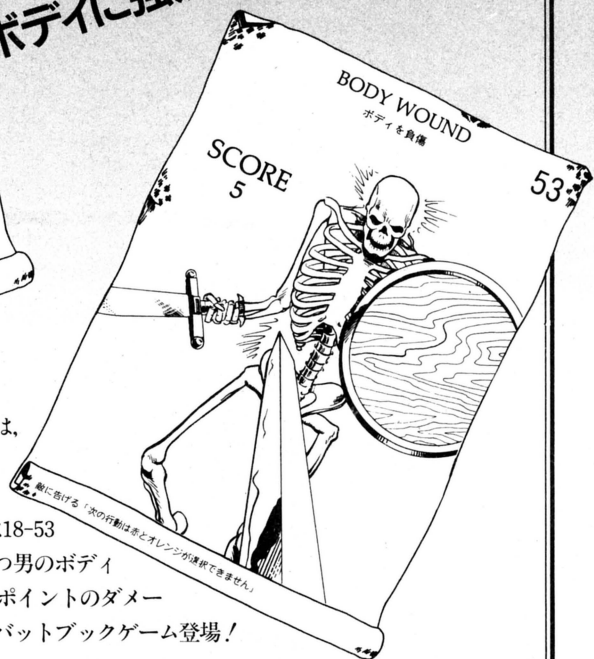
LOST WORLDS™

失われた世界

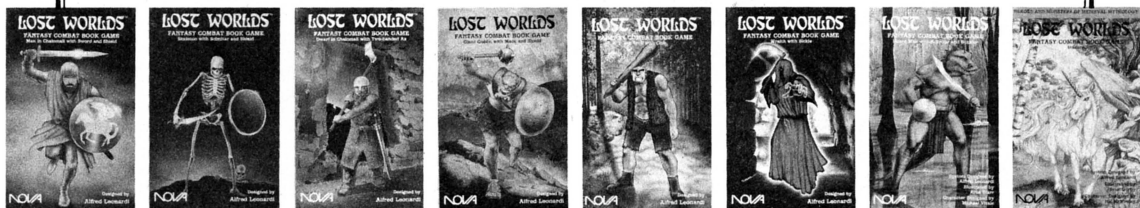
アドベンチャーコンバットゲームシリーズ①～⑧



剣士のダウンスイングで
がいこつ男、
ボディに強烈なダメージ!!



ヨロイに身をつつみ、剣と盾を持った剣士の君は、
キャラクターシートの行動の中から「やや弱い
ダウンスイング」を選び、24ページを開いた。
がいこつ男の宣言は「18ページ」。24ページには18-53
とある。さて、53ページには…やった!がいこつ男のボディ
にダメージ! SCORE5に剣士の修正値+3で8ポイントのダメー
ジを与えたわけだ。本を交換して闘い合うコンバットブックゲーム登場!



評判のゲームブックの中でも一味違う、

各巻 定価680円

米国NOVA社のファンタジーコンバットゲームの翻訳版。

いま、注目を集めているアドベンチャーゲームや
ロールプレイングゲームで活躍するキャラクターが、
アメリカンコミックスタッチのイラストで登場。

ゲームマニアなら飛びつくおもしろペーパーウェアブックゲーム。
2点以上自由に選んで君たちの闘いをつくり出してくれ!

**SOFT
BANK**

株式会社日本ソフトバンク

〒102 東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095

Feb.

アスキーの雑誌は、

未来へのテーマを提示します。

特集1 機械翻訳システムの現状を探る

●機械翻訳システムの製品化の動きがいよいよ活発になってきた。本特集では、ブラジルの日→英、シャープの英→日システムの試用レポートを中心に、機械翻訳システムの現状とその可能性を紹介する。

特集2 シミュレーションゲーム PART 2

●1月号に続き、シミュレーションゲーム特集の第2弾！ 初めての人にも楽しく遊べる本格的な株式ゲームや、複雑な微分方程式に基づいたリアルなフライトシミュレーションゲームなど、今回もまたもりだくさん！

特別読物

CRAY-IIのすべて

●世界最大の主記憶容量と世界最高速のクロックサイクルを実現したスーパーコンピュータCRAY-2。その斬新なアーキテクチャとテクノロジーは？ CRAY CHANNELSより

通信自由化その後 日本とアメリカの比較

●通信事業の自由化から米国の通信市場は大幅に変わりつつある。その状況から1年後の日本通信市場を占てみよう。high Technology誌より

★月刊テプアスキー同時発売

定価3,000円(送料無料)

株式シミュレーションゲーム

マイクロコンピュータ総合誌

ASCII

毎月18日発売

定価500円(送料100円)

特集 R.P.G.に夢中

●キミ自身が作り出した主人公が見知らぬ世界を冒険する。数々の経験を積ませることにより主人公を成長させる喜びはまた格別だ。いまや人気急上昇中のR.P.G.。コンピュータゲーム界を席巻する勢いだ。MSXでも移植版、新作と続々とソフトが発売され、多くのR.P.G.熱狂者が生まれた。R.P.G.の人気の秘密を探り、その攻略法を徹底研究する！

MSXフェスティバル・ワクワクレポート

●新宿に出現した恐竜の正体は!? —12月1日から8日まで、新宿南口で大々的に開かれたMSXフェスティバル。その模様をバッチリレポートする。

ソフトレビュー

●SOFT TOP10 ●Review(Part 1) 聖拳アチャ、コナミのブーヤン、マクロスカウントダウン、伊賀忍法帖、きん肉マン、イーガー皇帝の逆襲 ●Review(Part 2) 漢字データベースⅡ、漢字スプレッドシート ●Close Upペイロード

MSX OF THE YEAR

●ついに集計が出た。キミがセレクトしたマシンは、ベスト5に入っているか!? キミの予想は当たっているか!?



MSXの情報をすばやくキャッチ

MSX MAGAZINE

毎月8日発売

定価480円(送料100円)

特集 ビジネス

人買いの時代

●能力のある人間・その異動への提言(ミサワホーム社長)
●新しい企業トップとなって(日本ソフトバンク社長)
●ヘッド・ハンター理路整然な「手口」のドラマ
●買われたい側と買いたい側——掛け引きの成功事例に学ぶ

組織図の研究⑩

フジサンケイグループ

●鹿内総指令官が標的にした(100年プラン)をじっくり鳥瞰する
●新聞、テレビ、ラジオ、出版：メディア独自の意図はこれだ
●大付録 組織図・相関図 切り抜き保存版

悪の異動・調査報告

単身赴任を大いに反省・改心した
一流企業50社

●出稼ぎエリート130,000人に福音?

アспектインタビュー

森田 康 日本経済新聞社社長

●「日経のニュースのために地球は回っている」

人材と経済センサー塾

長谷川慶太郎

●「日本の人事操作の失敗を考えてみた」

アスキーのビジネス月刊誌

米国Inc.誌提携

アспект

毎月10日発売

定価680円(送料100円)

LOGIN HOT LINE



今号は、2月号ですが発売は1月という雑誌の必殺の宿命を帯びている不思議の号です。前回の1月号でも御挨拶いたしました、改めて…もう一度……新年 あけましておめでとうございます。昨年中は、株式会社アスキーから生み出された製品群、雑誌・書籍・ゲーム/ビジネスソフトやアスキー・ネットワークなど、無形/有形の私達の子供達を皆さんの元へお送りすることができました。これもひとえに皆様の御愛顧のたまものと、社員一同から御礼申し上げます。今年1年間も昨年同様、皆様のコンピュータ・ライフをいろいろな形で、バック・アップしていきたいと思ひます。皆様と一緒に素晴らしい生活が出来る世界を構築していきたいと思ひます。

今年1年間、この LOGIN HOT LINE 共々、株式会社アスキーを宜しくお願い申し上げます。

と、いうことで、2月号の新年挨拶を終わりました。礼。

多分、今、この本を読んでいる人は、一年で一番楽しい時を過ごしていることと思ひます。それとも、もう目的のモノを手に入れて、享楽の世界に浸っているのでしょうか？(一部の方々は最悪の日々を送られていることと思ひます。御愁傷様です。)あなたは、どんな計画を立てていますか？

月刊 LOGIN を読んでいる皆さんは、あなたの友達(パソコン)にどのくらい貢ぐ(悪いことばだね。)のでしょうか？

ここで一つと思ひている方は、この本読んで、面白そうなソフトをさがしてね。本に書いてあることがすべてではないけれど、参考書にはなると思ひますよ。そこで、できれば、アスキーの製品買ってね。と、こびをうれば、何人くらいの人を買ってくれるのでしょうか。でも、最近の製品は、自信を持って出していますので、ここでまで宣伝しなくても、売れる………といふな。

まあ、これは冗談ですが、せっかくのお年玉です。あなたのためになることに使つてね。将来のことに使うこともよし、現在を生きる君達の今を彩る世界に費やすのもよし、でも、そのなかの何パーセントでもいいですから、君のパソコンに使つてやってください。パソコンも、ソフトを与えてあげないと、本当の実力を発揮できません。そのお手伝いを月刊 LOGIN は多少なりとも行なっていると自負しております。

本当にいいものというところで、アスキーの製品を………と、堂々回りの世界でした。

Wizardry・After・WORLD

と、かつこいタイトルを付けましたが、皆さんのパソコンでは、もう、Wizardryの世界が開かれていますか？多分、皆さんが待ちに待ったWizardryの世界だと思ひます。現在、どのくらいのところにいるのでしょうか？担当者は、会社のPC-9801VM2を使って上の層でキャラクターを生懸命でいる最中です。ちょっとつかれると、キャラクターをセーブして、おもむろに、PC-9801版ザ・キャッスルをロードして、息抜きなんぞをして、さらに、ザ・キャッスルでもゆきまると、ピンボール・コンストラクション=サンダー・ボールでキャッスル面(広告参照)で、王子にボールをぶつけて、憂き晴らしをして、さらに、疲れると、新ベストナイン・プロ野球のコンピュータ同志の阪神一西武戦を行なつて、ボケーと見ています(つまらないことですが、コンピュータ同志の阪神一西武戦では、どんなことしても、西武が勝ちやうですね。ただし、阪神が勝つときは、大きな得点差で勝てるのですが………)マイコンショップでご覧になった方もいらっしゃると思ひますが、新ベストナイン・プロ野球のオートデモ/阪神一西武戦も営業戦略から、阪神を勝たせた、いわゆる、阪神優勝オメデウ関西地区バージョンで、デモしていますが、あれを勝たせるのには非常に苦労しま………オット、これ以上は禁句だぜ。(大阪に出張できなくなる)

うーん、まったく仕事をしとらん。これでもいいのかな？などという生活を送

っています。(追記：家ではPC-88のWizardryとキャッスル・エクセレントが待っているのだ。いい生活してると思ひましょう。でも、実際はちがうのだ。)

年末の忙しいときに(まちがい)新年早々個人的なお話で終わってしまいました。次回からは、有意義な情報をお伝えすることをここに、宣言します。(担当者：ページがなくなるのはいやだヨ。今回は、しめきりが年末進行で早かったから情報が取れなかったんだヨ。)

ところで、何が、Wizardry・After・WORLDなのでしょう。

さて、これからが、本題です。

1、PC-9801シリーズのウィザードリーの世界に飛び込みたい方へ

A) PC-9801 (9801の後ろに、FとかVMとか付いていない98)では動作しないばあいがあります。また、一部のEとFでも動作しない場合があります。(現在調査中です。くわしい事はお買いになるショップでお聞きください。また、次回のホットラインでもお知らせします。)

B) 純正以外のディスクユニットでは動作しない場合があります。(現在調査中です。)

C) 2D版の発売の予定はありません。

E) PC-98/88のスターティング・ガイド中ドライブ1をドライブ0と誤記されているところがありました。起動は必ずドライブ1から行なってください。

F) 本体に1ドライブとハード・ディスク内蔵の場合、もしくは、1ドライブと外部ユニットのシステムを組んでいるユーザーの方は、必ず、1ドライブシステムとしてお使いください。デュプリケート・ディスク(プレイヤーズ・ディスク)作成時に、システムから確認されます。

2、PC-8801シリーズおよびX1シリーズのウィザードリーの世界に飛び込みたい方へ

A) 現在発売のPC-8801シリーズおよびX1シリーズのウィザードリーは、2ドライブでしか動作できません。

1ドライブ用の製品も近日中に発売いたします。[1ドライブ対応]のラベルにてご確認ください。

なお、1ドライブシステムのユーザーの方で既に、御購入の方は、お手数ですがパッケージにディスクを入れて、(株)フォアチューン宛でお送りください。至急1ドライブ対応のディスクに差し替えて御返送いたします。

以上、まことに申し訳ありませんでした。

株式会社 フォアチューン

株式会社 アスキー

なお、お待たせしているPC-9801用8-2D版は、外箱の関係から、直販のみの対応となります。定価9,800円(送料400円)を、お読みの月刊誌の中にとじ込んである赤い払込通知票でアスキーあてにお振り込みください。代金確認後、至急発送いたします。

なお御面倒ですが、裏の通信欄に、お持ちのPC-9801システム名(本体の機種名とディスクユニット：内蔵の場合は、純正かどうか)を明記してください。

また、X1シリーズ用3インチ版は、現在発売の予定はありません。また、S MC-777版も現在発売の予定はありませんが、熱狂的な要求がホットライン宛てに來ています。が、プレゼントではありませんので、一人が何枚もお出しになつても、やっぱり一人なのです。ある程度ユーザーがたまつたら、(株)フォアチューンを通して、サーテック社の方へアクセスしたいと思ひます。

また同様に、他のハードユーザーもお葉書で結構ですからお手紙ください。PC-6000シリーズやMSX版ザ・キャッスルを作成させたホットラインです。もしかすると、あなたのマイコンにウィザードリーが現われるかもしれませんよ。

LOGIN読者アンケート当選者発表(敬称略)

アスキースティック(5名) 高知県香美郡/大久保隆志、香川県高松市/沼田徹、北海道函館市/菊地治光、愛媛県松山市/天家誠二、埼玉県秩父郡/女部田雄総、トレーナー(20名) 静岡県浜松市/高山保利、東京都港区/小野祐一郎、東京都小平市/高太樹、新潟県上越市/高橋一浩、岡山県岡山市/亀山俊文、神奈川県横浜市/佐藤登、東京都大田区/牧野英仁、福島県福島市/吉田幸平、東京都世田谷区/住吉徹、沖縄県島尻郡/宮城学、奈良県生駒郡/若原純、大阪府大阪市/池田哲章、長崎県佐世保市/沸坂茂樹、千葉県鎌倉市/鈴木浩之、富山県水見市/里木昌博、北海道千歳市/芳田保徳、千葉県海上郡/加瀬英二郎、福井県大

飯郡/秋野吉孝、神奈川県川崎市/天野みどり、大阪府寝屋川市/井田睦子、おれステッカー(20名) 福岡県福岡市/世利勝男、京都府綴喜郡/三輪英一、東京都墨田区/田口公一、神奈川県秦野市/飯田昭次、福島県会津若松市/梶田昌彦、富山県富山市/井道義博、石川県金沢市/吉川信明、北海道札幌市/新出祐二、東京都大田区/室井泰昌、神奈川県川崎市/衛藤敏彦、東京都足立区/塩田憲、東京都練馬区/中相稜、千葉県柏市/篠原弘樹、栃木県下都賀郡/柏木英勝、静岡県静岡市/佐塚昌則、東京都足立区/太田忠伸、広島県広島市/久保田哲也、栃木県塩谷郡/斎藤俊男、岩手県釜石市/佐々木聡、埼玉県川口市/山地勲

■アスキーに対するご意見・ご要望。また弊社の販売についてお気付きの点などがございましたら、株式会社アスキー営業部「LOGIN HOT LINE」係宛にお送りください。よろしく願ひ致します。

株式会社 アスキー ASCII

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル PHONE 03(486)7111(代) ASCII CORPORATION



DEZENI WORLD

デゼニワールド

もっともっと面白いものを作ろうということで、発売予定が大幅に遅れていた『デゼニワールド』がついに完成した。(本当に、お待たせしてごめんなさい。)しかし、さすがに長い月日をかけたかいがあり、「これこそ、まさしくアドベンチャー・ゲームと呼ぶにふさわしい。」と天才竹・中コンビも自画自賛するほど素晴らしい出来ばえとなった。しかも、嬉しいことにディスク版には、テーマソングなどが入ったサウンドトラックカセットも付いている。スリル! 冒険! 笑い! ショッキングな旋風を巻き起こす『デゼニワールド』は、ただ今、全国の家庭で近日公開。

適応機種

PC-8801, PC-8801mkII, PC-8801mkIISR, X1, X1C, X1turbo, X1F, FM-7 (5FD版 ¥6,800)

- PC-8801、PC-8801mkIIをお持ちの方は、純正の音源ボードを装着するより楽しくゲームができます。

※画面の写真はすべてX1用で撮影したものです。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社・ハドソン札幌/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE: 011-821-1538

営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄
ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

信頼と創造の富士通

富士通

総、天、然、ショック。



(同時発色)

パソコンの革命は、色彩からやって来た。4096色、同時発色。

テレビと見違えるほどのリアルな色が、ここまで精緻な表現を可能にした。本格派のサウンド機能も装備して。

“AVC”=オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。富士通から、デビュー。

A パソコンが、Audio になった。音色のコントロールもできる、本格的シンセサイザ仕様のFM音源を内蔵。オプションのMIDIアダプタによりMIDI楽器に接続し、自動演奏を楽しむこともできます。

V パソコンが、Visual ツールになった。同一画面上に、4096色を一挙に表示。とてもパソコンとは思えない、美しい天然色グラフィックスが実現しました。スーパーインポーズ機能や、欲しい画面を本体にピックアップするビデオディジタル機能(オプション)が、ビジュアル・メイキングを演出。つくった映像は3.5インチマイクロフロッピーにファイルしておけば、画質が落ちる心配もありません。

C パソコンは、FM77AVになる。ワイヤレスキーボード、128KBのメインメモリ、直線描画専用LSI、JIS第1水準漢字ROM、3.5インチマイクロフロッピー。そして、この充実したハード構成とAV機能を支えるF-BASIC V3.3。FM-7/77の豊富なアプリケーションもほとんど活用できます。

※FM77AV専用テレビは、パソコンを使わない時、テレビに切り換えてご覧ください。(アンテナ工事費別)



新・発・売

天然色パソコン

FM77

AUDIO & VISUAL

¥128,000(FM77AV-1 本体価格・キーボード付)
¥158,000(FM77AV-2 本体価格・キーボード付)
¥89,800(カラーCRTテレビ・15)別売

富士通株式会社 ●04営業統轄部 〒100東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211 お問い合わせは、次の富士通プラザまたは富士通マイコンサイアプへ 富士通プラザ ●丸の内〒100東京都千代田区丸の内1-6-2(東京中央ビルF) ☎(03)251-0321 マイコンサイアプ ●秋葉原(03)251-1448 ●札幌(時計台ビル)(011)222-5476 ●仙台(0222)66-8711 ●名古屋<第2ア・横ビル>(052)251-7231 ●大阪(06)344-7628 ●広島(082)247-3949 ●福岡<開設準備室>(092)471-7203

ワーパッドテレ! 富士通 日本全国ハイテク祭

'85年11月16日~'86年1月31日の間、富士通のワープロ、パソコン、テレホンをお買い上げの方の中から抽選で3,000名様に、「クリエイターズ・ボックス」が当たります。